GUÍAS COMPLETAS PARA N64

Nº 4 - 795 pesetas - 4,77 €



DONKEY KONG 64

- Resident Evil 2
- Shadowman
- Castlevania 64
- Bomberman Hero
- F-Zero X
- Star Wars Racer
- Beetle Adventure Racing
- Quake II
- Tonic Trouble
- Mario Golf
- Hybrid Heaven
- Mario Party
- Zelda 64: todos los secretos

... y cientos de trucos para tus juegos favoritos





SUMARIO



Pag. 30

Resident Evil 2

Se exigen claridad y concisión para llevar a buen puerto la aventura de Leon y Claire, una de las más terroríficas con las que lidiaremos. Ambas se dejan caer en este texto que además se acompaña de mapas con la localización exacta de todos los ítems.



Pag. 72

Star Wars Racer

Todos los circuitos, analizados uno a uno. Explicamos los puntos más difíciles, cómo tomar las curvas más cerradas, dónde están los atajos, qué naves son mejores y cómo batir todos los records. Es el manual del perfecto piloto de podracers.





Donkey Kong 64

En sólo 18 páginas (un verdadero esfuerzo), solventamos la aventura de los monos con absoluta soltura y fiabilidad. Explicamos detalladamente qué hacer en cada fase con cada mono. Dónde ir, qué coger, cómo ganar los minijuegos...

Pag. 4



Pag. 92



50 trucos de Zelda

Sólo los mejores. Los 50 mejores, para ser exactos. Para que le saques el máximo partido tanto si ya lo tenías como si te lo acabas de comprar. Incluye composiciones musicales, flechas mágicas, fairies y más fairies, dónde encontrar todas las Skulltulas...





Pag. 22

Pag. 116

Mario Golf

a guía es un bonito extra para los que os habéis
nprado el libro. No la busquéis en Nintendo Acción
que no la encontraréis. Y para remate, contiene
rmación exclusiva para dominar el golf de Mario.

Pag. 120

Shadowman

Guía completa, larga donde las haya e increíblemente detallada, de uno de los juegos que más nos ha impactado últimamente. Describe cada nivel y cómo salir vivo de las situaciones más peligrosas.

Hybrid Heaven

El secreto de este juego consiste en hacerte con las habilidades esenciales para vencer a todos tus enemigos en los combates cuerpo a cuerpo. No dudes que aquí encontrarás todas las pistas y claves para triunfar.

Pag. 150

Quake II

no te vamos a
ar cómo liquidar a
bichos (eso queda
e tú y ellos), sino
de están los secretos
mo conseguirlos. Es
ave para disfrutar al
imo de uno de los
ores juegos de acción
etiva que se pueden
ntrar ahora mismo a
enta.

Pag. 164

Trucos

Cientos de trucos. Para todos los juegos del mundo. Los antiguos, los clásicos y los más nuevos. Trucos grandes, pequeños, con claves, con estrategias. Lo que necesitas para ganar.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Han colaborado: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Rafael Claudín, Rubén J. Navarro, Javier Abad



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 944 606 971. Fax: 944 606 636
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 932 804 334. Fax: 932 055 766
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 963 526 090. Fax: 963 525 805
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 955 700 032. Fax: 955 703 118
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 120 341 - 902 120 342 Fax: 902 120 447
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: PENTACROM, ALTAMIRA

Depósito Legal: M-36689-1992



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

DONKEY KONG 64

El lanzamiento estrella de estas Navidades para N64 ha resultado ser un programa complejo y rico en detalles. Una guía que nos oriente en los intrincados senderos de la familia Kong se vuelve imprescindible.

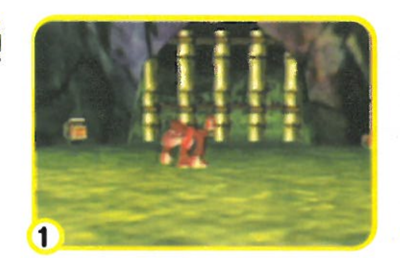
Cada uno de los cinco protagonistas del juego debe **buscar cinco bananas doradas en cada mundo y, al menos, 75 bananas de su color correspondiente,** siempre y cuando queramos acabar con el máximo porcentaje. Además, **en cada nivel hay dos hadas escondidas** que debemos fotografiar, y un **campo de batalla que nos proporcionará una corona.** Los personajes del juego que aparecen más adelante deben regresar sobre los primeros niveles para completarlos. Por último, **cada personaje tiene que conseguir un plano en cada nivel.** Cada plano proporciona una banana dorada (una de las cinco mencionadas) y nos dará una gran ventaja en el último mundo... Pero no adelantemos acontecimientos. Vamos a empezar por el principio.

Primer mundo — JUNGLA JOCOSA

En este mundo se encuentra atrapado Diddy. Para acceder a él debemos descubrir la primera Banana Dorada de las islas. Nos la proporciona K. Lumsy, dentro de su isla-cueva, de modo que para empezar hay que ir a verlo.

DONKEY KONG

Todos los personajes deben **recoger las monedas** que encuentren en su camino. Las de Donkey las empezará a ver en la misma entrada de la fase. La **primera Banana Dorada,** frente a la jaula de Diddy, nos la regalan. Para llegar hasta ella hay que **cruzar el agua y subir por el tronco verde.** A la derecha hay unas lianas. Salta de una a otra para llegar a un cañón, que nos lanzará hasta Diddy [1]. Retrocede al principio de las lianas. Para ello, ve a la izquierda, hasta el **cuartel general de Snide,** y de ahí salta a la **armería de Funky.** Compra el arma. Frente a la tienda está la primera área de batalla.


1



2


3

Para liberar a Diddy, hay que disparar a los tres interruptores. Al primero le podemos dar **desde el borde de la zona de Funky,** para los otros nos tenemos que acercar a ellos. Las puertas no se abrirán hasta que no tomemos la Banana Dorada de Diddy [2]. Por la puerta central, nos encontraremos con nuestro **primer plano:** lo tiene el **secuaz de K. Rool con la cresta amarilla.** Siguiendo hasta el fondo, llegamos a la **jaula de Rambi,** el unicornio. **Nos transformamos en él al tocar su caja.** Hay que romper las cuatro chozas y luego salir de la explanada y girar a la izquierda. De vuelta a la **explanada del viejo Cranky, bajo las bananas amarillas hay un interruptor** que debemos activar. Se liberará otra Banana Dorada [3]. Lo siguiente es visitar a Cranky **(todos los personajes deben visitar todas las casetas en todos los niveles).** Después, podemos volver a la entrada del nivel, en la **chapa 2.** Girando hacia la izquierda, hay que subir al árbol que está frente a la puerta que hemos abierto. Saltando de liana en liana llegaremos a los **Barriles Voladores que nos darán una Banana Dorada más.**

DIDDY KONG

Encontrará monedas en el fondo del agua y junto a su plano. Éste está en la puerta de la derecha. En el pasillo



1

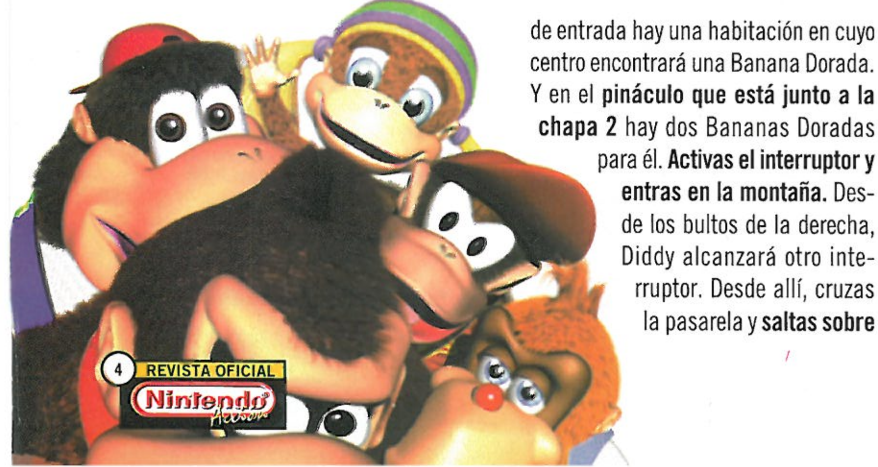

2


3



4

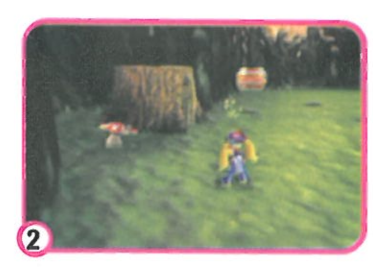
de entrada hay una habitación en cuyo centro encontrará una Banana Dorada. Y en el **pináculo que está junto a la chapa 2** hay dos Bananas Doradas para él. **Activas el interruptor y entras en la montaña.** Desde los bultos de la derecha, Diddy alcanzará otro interruptor. Desde allí, cruzas la pasarela y **saltas sobre un interruptor con su rostro** [1]. Hay que salir y recoger la Banana Dorada de lo alto. Para la siguiente necesita la **pócima de Cranky.** Dentro de la montaña de nuevo, hay que pasar a la siguiente habitación. Con la **carga chimpy, derrumbas la compuerta de la izquierda;** hay que utilizarla de nuevo sobre el **botón de encendido.** Tras la verja, debe subir por la **cinta mecánica** [2] y saltar en el cajón. Si obtienes las monedas suficientes **ganarás una Banana Dorada** con la primera carrera del juego [3]. En la explanada de Cranky debes presionar su interruptor [4]. Llegarás a tiempo para coger la Banana Dorada utilizando la **chapa 4 y el tronco verde.**



TINY KONG

En cuanto se vea liberada, **Tiny debe ir a ver a la Reina Hada** para poder ir cazando a las que encontremos en nuestro camino. **La reina está dentro de una de las islas** 1, aunque necesitamos una pócima y un arma para entrar. Ya en la Jungla, hay **un mini juego para ella en la primera sala en el corredor.** Luego, debe entrar en la puerta que está a la izquierda, junto a la **chapa 3.** Tras obtener su plano, debe ir al fondo, donde hay una sala que abren sus plumas. A la izquierda, debe **hacerse diminuta** y entrar por la **parte de arriba de un tronco cortado** 2. Una seta hará de cama elástica. Todavía enana, debe introducirse en los troncos huecos que están tirados en el suelo. En la parte derecha, aún pequeña, hay un agujero que nos lleva a varias salas. En cada una hay un interruptor que abre la puerta de la siguiente 3. Yendo hacia la explanada de Cranky, giramos dos veces a la derecha y enseguida vemos a la **primera hada.** Allí mismo también hay un interruptor para ella, que libera una **Banana Dorada a la vera del río.** No queda ni una.

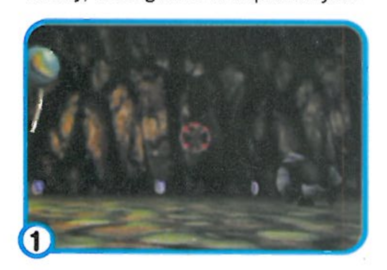






LANKY KONG

En la sala que está en mitad del corredor también hay una sorpresa para Lanky. Si va hacia la explanada de Cranky, debe girar a la izquierda y encontrará su **plano** 1. Tiene que **visitar a Cranky para poder subir la pendiente** que le llevará hasta una Banana Dorada. En la **explanada de Cranky hay una chapa** para él. La compuerta que abre se encuentra **junto al cañón** 2. Debes darte mucha prisa y usar la **chapa 4, el tronco verde y las lianas.** Luego, junto a la puerta de la derecha, necesitará la ayuda de **Diddy, que tiene que abrirla con sus cacahuetolas.** Dentro, junto al **retrato de Donkey** 3, hay dos tocones que tienes que hundir. Más adelante le tocará **eliminar a todas las abejas** y encontrará una Banana Dorada. Cuando la coja, **aparecerá un hada que hay que fotografiar.** Eso es un misterio resuelto, ajá.







CHUNKY KONG

Bajo el barril volador de Donkey hay una roca sobre una X. Chunky debe romper la roca para obtener su primera Banana Dorada 1. Después, **dejando caer tres veces su peso sobre la X,** abrirá el suelo 2. Tras cruzar la oscuridad con ayuda de las antorchas, debe **disparar a los ojos de la figura que hay al fondo.** Bajarán lianas que le permitirán coger una Banana Dorada y un plano 3.

Junto a la gruta en la que estaba el hada que descubrió Tiny, hay otra roca que debe romper. La roca en cuestión descubre un interruptor que libera una Banana Dorada, junto al Cuartel General de Snide. Para poder llegar hasta él hay que **darse mucha prisa y subir a través del techo de la Armería.**

La última Banana Dorada está en el sitio en que Tiny tuvo que hacerse pequeña por partida doble. En el centro de esa explanada hay un barril al que sólo podrá acceder siendo un gigante 4.









Minijuegos

A lo largo del juego hay multitud de pequeños juegos. Mostramos las técnicas para salir vencedor en la primera tanda de ellos.

¡SISA SIGILOSA!

De sigiloso, nada. Hay que conseguir las monedas a toda costa, sin preocuparnos de si nos ven o no. Una vez que nos hayamos hecho con las monedas, basta con alcanzar la meta.

JEFE FINAL

Para poder enfrentarnos a él necesitamos 60 bananas. Donkey Kong es el encargado de vencerlo. Esquivar las bolas de fuego de Army Dillo es muy fácil. El truco es no parar nunca, y moveros rápidamente de izquierda a derecha. Cuando se detenga, cogemos el barril del centro y se lo arrojamos. Tres toques bastarán.



Segundo mundo AZTECA AIRADO

DONKEY KONG

En el primer pasillo, a la izquierda, hay una **habitación a la que sólo podremos entrar cuando hayamos pasado a ver a Cranky** en este nivel. Cuando seamos **invencibles, lograremos ahí el plano** de la fase y unas cuantas bananas [1].

Diddy nos tiene que abrir el camino para la segunda explanada de la fase. Cranky está a la derecha, en la primera entrada del pasillo. En la segunda explanada, a la derecha, lo primero que hay son los **barriles voladores,** que **liberarán a la Llama** [2]. En el **Templo de la Llama** hay que hacer dos cosas. En la primera entrada de la derecha, tocar música para despertarla [3] y luego **bucear para liberar a Lanky.** En la segunda entrada de la derecha, hay que presionar el interruptor que levantará el muro para obtener otra Banana Dorada [4]. **La última Banana Dorada la logrará en el Templo del Tótem,** que activará Diddy.


4


1


2

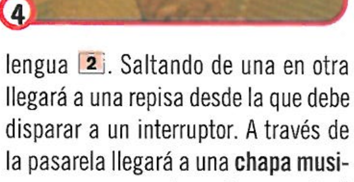

3

DIDDY KONG

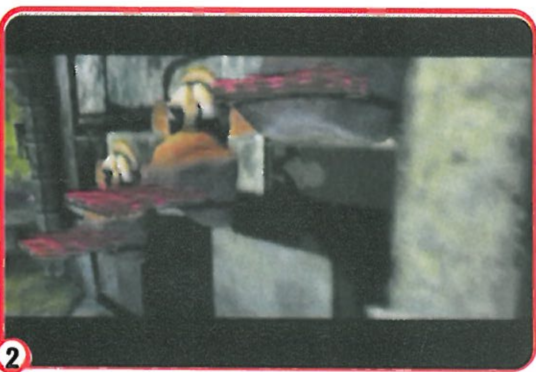
Abre el pasillo entre las dos grandes zonas del nivel **tocando la guitarra en su chapa musical,** que está **sobre la jaula de la Llama.** Llegará a ella con las **lianas** que parten de la zona central. En esa primera explanada está su **Jet Barril,** y sobre el pequeño templo el jefecillo con su plano [1]. **Dentro de ese templo podrá liberar a Tiny.** Cuando presione sobre el interruptor de la derecha, las cabezas sacarán su lengua [2]. Saltando de una en otra llegará a una repisa desde la que debe disparar a un interruptor. A través de la pasarela llegará a una **chapa musical que descongelará el agua.** Cuando bucee hasta la sala de Tiny, deberá **marcar la palabra KONG con su carga chimpy** [3]. En la siguiente explanada, debe usar el Jet Barril y **atravesar tres veces el sol central** [4]. El **pájaro le propone un circuito de anillos** que hay que superar para obtener la Banana Dorada. El Jet se controla muy bien con el botón Z.

Utiliza de nuevo el Jet Barril para subir al techo del templo en el que hay un interruptor con su rostro. Activará el tótem. Debe alimentarlo con cacahuetes para que aparezcan los interruptores del Templo del Tótem [5]. Dentro, hay que cogerlo todo antes de ir a por la Banana Dorada, pues después nos echan de malas maneras. La última Banana Dorada está al final de la explanada. **Golpea los 4 gong** y luego utiliza el Jet para recoger la Banana.


3


4


1

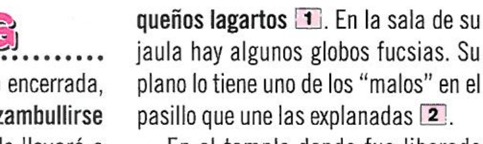

2




5





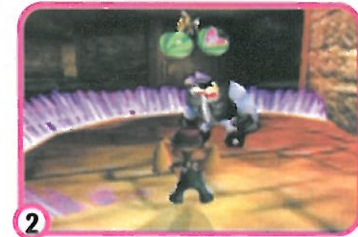


TINY KONG

En el templo donde estuvo encerrada, debe hacerse **diminuta y zambullirse en el agua.** Un pasadizo le llevará a una Banana Dorada sencilla, para la que sólo tiene que **derrotar a unos pequeños lagartos** 1. En la sala de su jaula hay algunos globos fucsias. Su plano lo tiene uno de los "malos" en el pasillo que une las explanadas 2.

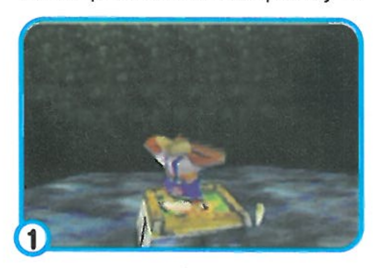
En el templo donde fue liberado Lanky, tiene que volver a ser diminuta, no sin antes haber **fotografiado al hada** que hay frente a la entrada. Allí tiene que saltar de tocón en tocón, con cuidado de no caer a la lava, activando interruptores hasta que aparezca la Banana Dorada. El truco es un sencillo golpe al botón de salto, junto a un movimiento adelante. Debe activar la **chapa 2** para que Lanky pueda buscar su plano. En el templo del tótem tiene que estar muy atenta: dentro de uno de los agujeritos a los que puede acceder hay un hada. **En la torre que hizo emerger Diddy, debe hacerse pequeña antes de tocar su instrumento sobre la chapa musical.** La recoge un pájaro 3 y debe **enfrentarse a un escarabajo en una carrera** 4. Adelanta al bichejo en la primera curva.

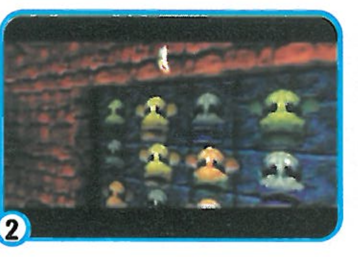

1


2

LANKY KONG

En el templo en que fue liberada Tiny, Lanky tiene que sumergirse en el agua y buscar el camino marcado por sus **bananas azules.** Encontrará una sala con un pináculo sobre el que hay un interruptor con su rostro 1. Cuando lo presione, **aparecerá un pájaro con una Banana Dorada.** Encogerá un poco cada vez que le demos al disparo, hasta que suelte la Banana. **Si Tiny activó la chapa 2, gracias a ella podrá conseguir su plano.** En el templo donde fue liberado el propio Lanky le aguardan dos Bananas Doradas. La primera en la sala que se abre cuando dispara al interruptor con una uva, en la parte alta de la sala. En la estancia que aparece, tendrá que **emparejar máscaras con mismo color y sonido disparando con su tirauvas** 2. En una de las habitaciones de abajo hay una chapa musical con su instrumento. Al hacerlo sonar se levantarán dos cabezas, sobre las que hay un barril que espera a Lanky. En el **Templo del Tótem** está la última Banana Dorada de Lanky 3. Esto ya es pan comido.


1


2


3

CHUNKY KONG

La primera sala que hay al entrar en este mundo pertenece a Chunky 1. En ella, valiéndose de su gran fuerza, tiene que **colocar cuatro jarrones sobre sus correspondientes símbolos** 2. El mayor incordio son las abejas que no cesan de arrojar sus granadas verdes. **Un toque del triangulín bastará para que desaparezcan.** En el primer templo también se valdrá del triangulín para abrir la compuerta que le llevará a otra Banana dorada. Allí tiene que vencer a todos los malos.

En el pasillo entre las dos grandes zonas del nivel tiene que **aumentar de tamaño.** Luego, debe avanzar hasta la roca gigante, llevarla hasta la mesa y dejarla encima 3. Habrá liberado un barril 4. En el Templo del Tótem debe luchar con uno de los hombres de K. Rool para coger su plano 5 y luego pillar la última Banana Dorada de este nivel 6.


1


4


5

JEFE FINAL

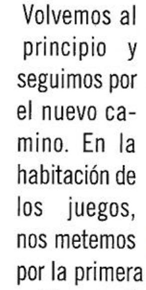
120 bananas hacen falta para acceder a este jefe. Diddy es el encargado de vencerlo. El sistema para esquivar las bolas de fuego es el mismo que en el primero, pero es más difícil. Conviene no alejarse del barril central, pues el insecto no espera demasiado.

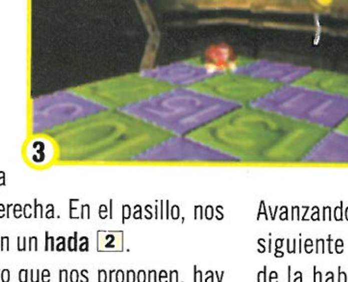


Tercer mundo — FÁBRICA FRENÉTICA

DONKEY KONG

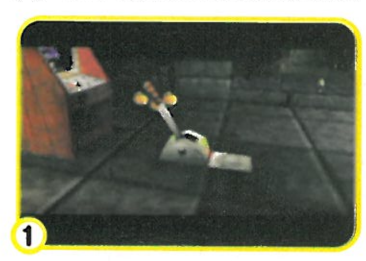
Para empezar,activa un **interruptor azul que está en la primera sala** que se ve. Siguiendo el camino que se abre, llegamos a la sala con la **chapa 1.** Allí activamos otro interruptor azul y jugamos con el **barril volador.** Por el mismo camino encontraremos la **máquina Donkey Kong que se ha activado** [1]. **Para usarla tendremos que haber visitado a Cranky,** cuya tienda está junto a la habitación de la **chapa 1.** Hay que ganar el primer nivel para obtener una Banana Dorada, y volver a jugar para lograr la **Moneda Nintendo.**

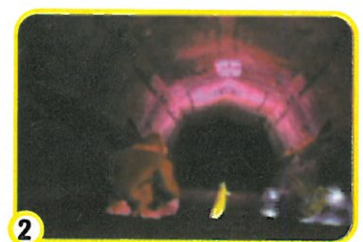




Volvemos al principio y seguimos por el nuevo camino. En la habitación de los juegos, nos metemos por la primera salida a la derecha. En el pasillo, nos toparemos con un **hada** [2].

En el juego que nos proponen, hay que **presionar las fichas por orden numérico ascendente** en el tiempo que nos dan [3]. A estas alturas ya tenemos que dominar **el salto con golpe.**





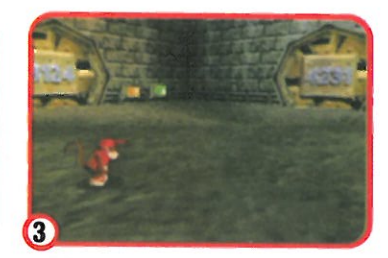


Avanzando por la siguiente puerta de la habitación de los juegos, llegaremos a la zona de la chapa 2. Siguiendo las bananas de Tiny alcanzamos una habitación donde se activa una palanca que muestra la **arena de batalla** de este nivel. Entrando en la habitación que tiene un **globo amarillo** hay que dejarse caer. Al activar el interruptor se abre la caseta [4]. **Allí pondremos en marcha la fábrica.** En la habitación de la chapa 4, hay que entrar junto a la chapa. Gracias al **barril que nos hace invencibles** podremos obtener la Banana Dorada que está al otro lado de las apisonadoras [5]. El plano se encuentra en lo alto de esta misma sala .



DIDDY KONG

Su plano lo tiene un secuaz de K. Rool en la sala de la chapa 4 [1]. En esta misma sala tiene que subir a lo alto a través de las plataformas móviles y los cilindros, después de haber descubierto su Banana Dorada activando el interruptor con su rostro. También debe haber hecho una **visita a Cranky** para saltar hasta la Banana Dorada [2]. **En la zona de la chapa 2 hay una chapa musical que le abre una habitación.** La **carga chimpy** le servirá para pulsar **los números que aparecen escritos en las tres puertas** [3]. Únicamente tiene que eliminar a los enemigos que aparezcan. **No hay que olvidar los tres globos rojos.** Luego debe dejarse caer por el mismo sitio por el que fue Donkey para poner en marcha la fábrica. Allí hay un **interruptor que hace bajar unas lianas** [4] y le permite ir a enfrentarse con un **mini juego**. En la sala de los juegos, en el centro, está nada menos que **su última Banana Dorada del nivel.**







Minijuegos



Esta primera versión es muy sencilla. **Hay que jugar con los acelerones y los cambios de vía para conseguir resultados.**



Las hadas salen alternativamente y siempre en el mismo orden, de modo que no ofrece mayores complicaciones.



Si nos equivocamos una vez, es difícil lograr el objetivo, porque el tiempo está bien ajustado. **Si se escogen las bananas con tranquilidad, se hace sin problemas.**



TINY KONG

El segundo recorrido que mencionamos con Donkey debería hacerlo también Tiny, pues está lleno de sus bananas fucsia. **Su plano está en una de las pequeñas habitaciones a las que se accede desde la sala de la chapa 1** [1]. Siguiendo el camino que lleva hasta la sala donde está la máquina Donkey Kong, encontrará una sencilla Banana Dorada para la que sólo tendrá que trepar por unas cajas (siendo pequeña).


1

En lo alto de la fábrica, en la chapa 4, también tiene una Banana Dorada, que puede ir a buscar tras activar el interruptor con su rostro. Para llegar hasta el barril tendrá que **usar su monocóptero por primera vez** [2].


2


3

En la sala de los juegos tiene que hacer puntería, después de haber accedido a su habitación, nuevamente haciéndose diminuta [3]. Al lograr su Banana Dorada **liberará a un hada en la sala de la Armería de Funky,** a la que se accede por una de las esquinas de la sala de juegos. En la zona de la chapa 2 no tiene más que seguir su estela de Bananas para llegar hasta una **trepidante carrera que le proporcionará otra Banana Dorada.**

LANKY KONG

En la sala de la chapa 1, debe **subirse a unas cajas y luego a una tubería haciendo el pino para activar un interruptor** que liberará a Chunky y proporcionará a Lanky una Banana Dorada. En la sala de los juegos, tiene que hacer uso de su recién adquirida habilidad para **inflarse y alcanzar un barril elevado.** En la zona de la chapa 2, tiene que enfrentarse a un simpático Simón [1]. La combinación de teclas, que hay que presionar con el salto acompañado del botón Z, es muy sencilla, pero aquí está: **amarillo, azul, amarillo, rosa, verde, amarillo y rojo.**


1


2

En esa misma zona encontrará su plano, junto al área de combate que activó Donkey. La última Banana Dorada es complicada. En la sala de la chapa 4, debe trepar a lo más alto [2] después de activar el interruptor con su cara. Tendrá que caminar haciendo el pino.

CHUNKY KONG

En la sala de la chapa 1 donde es liberado, hay una puerta que Chunky derribará sin dificultad. Para lograr la Banana Dorada que hay dentro, debe **destruir la caja con un interrogante del fondo.** El interruptor que hay debajo acabará con la caja que esconde la Banana. A continuación, debe activar con uno de sus **puñetazos especiales el interruptor del centro de la habitación** [1]. Saltando de plataforma en plataforma llegará a la Banana. En lo más alto de la zona de la chapa 2 tiene que **luchar contra un gigante de juguete** [2]. Para vencerlo, esquiva sus golpes y aséstale muchas veces el puñetazo especial. Junto a la sala en la que está la máquina recreativa Donkey Kong, Chunky tiene otro de sus barriles [3]. **Su plano está en poder del guardián de la sala de juegos** [4]. La última Banana Dorada está en el centro de la máquina de la sala 4. Hay que activar el interruptor con su cara. Después, tenemos un tiempo limitado para coger la Banana Dorada [5]. Gracias a la chapa 4, sobrarán los minutos...


3


1


2


4



5

JEFE FINAL

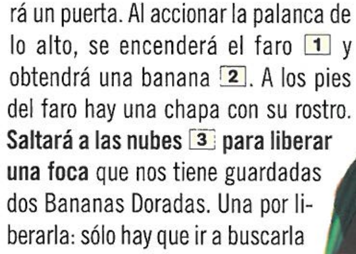
Con 200 bananas para poder enfrentarse a él, este difícil jefe se las verá con Tiny. Al principio, el muñeco no puede cambiar bruscamente de sentido, de modo que bastará volver volando al poyete anterior. Cuando se detenga y empiece a disparar, hay que llegar hasta el interruptor del mismo color que la casilla donde se para y presionarlo. Después de dos veces, podrá cambiar de dirección. Una vez más, y se volverá invisible. Hay que guiarse por su sombra, pero es muy rápido. Si lo ves muy mal, arrójate al vacío. No te quita vida y te da un respiro.

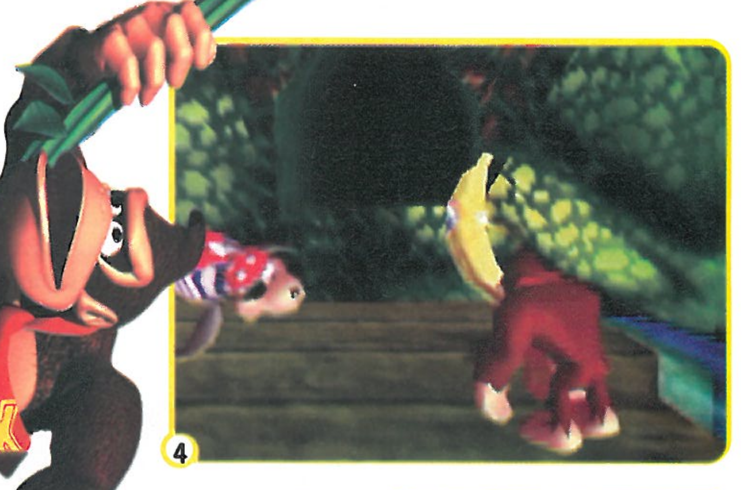


Cuarto mundo GALEÓN GAFE

DONKEY KONG

En la zona del faro (Lighthouse), que debe abrir el propio Donkey, **tiene que subir el nivel del agua presionando el interruptor que hay en la base del faro.** Cuando caiga con fuerza sobre el interruptor que tiene su rostro, se abrirá un puerta. Al accionar la palanca de lo alto, se encenderá el faro 1 y obtendrá una banana 2. A los pies del faro hay una chapa con su rostro. **Saltará a las nubes 3 para liberar una foca** que nos tiene guardadas dos Bananas Doradas. Una por liberarla: sólo hay que ir a buscarla a la otra zona 4. La otra, tras **vencerla en una divertidísima carrera** a bordo de un extraño vehículo marino 5. La última Banana Dorada 6 está en el **árbol musical de la zona en la que está la foca.** Para conseguirla, Donkey debe tocar su instrumento y al instante entrará por la puerta que se abre del barco hundido (hay que hacerlo desde el árbol, lado derecho). **Su plano está en la habitación que descubre Lanky saltando sobre la estrella DK.** Diddy tiene que coger, además, la Banana Dorada que se encuentra ahí para que se active la **chapa 4** que le permite luchar por el plano. Y con esto y un bizcocho, siguiente personaje...





4



6

1



2



3



5

DIDDY KONG

En la zona del faro, debe saltar sobre el barco 1 que entró con el faro para obtener su **primera Banana Dorada,** que aparecerá en lo alto tras presionar su interruptor 2. Si **toca su instrumento** en la chapa que hay bajo esta Banana, un **enorme pez** saldrá en la otra gran zona 3. A través de la **chapa 5** se llega a él sin problemas. El tiempo es la dificultad de esta prueba 4: hay que acertar alternativamente a los tres blancos. En la sala que descubre Lanky con la estrella DK, **Diddy tiene que usar gran salto** para lograr Banana Dorada 5. Su chapa en el árbol musical abre una compuerta en el barco hundido (desde el árbol, lado derecho). Llegará a un minijuego 6. Busca el plano en la zona del faro 7.



1



2



3



4



5



6



7

Minijuegos

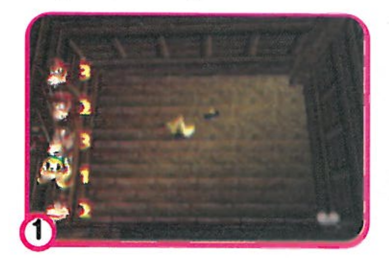


Si recordáis, esta prueba no resulta peligrosa en ningún nivel. No hay más que saber en qué momento disparar. Y se dispone de un aceptable tiempo para hacerlo. Aunque las tragaperras no sean tu fuertes, ésta es fácil.



TINY KONG

En la habitación que descubre Lanky con la estrella DK, encontrará un **baúl en el que debe recoger unas perlas.** Luego debe sumergirse en la zona del faro y entrar en la compuerta del fondo para **darle las perlas a la sirena llorona.** Su chapa en el árbol musical abrirá una compuerta en el lado izquierdo del buque hundido. Conseguirá un Banana Dorada allí 1. Sumergiéndose a los pies del árbol musical encontrará fácilmente un **submarino hundido,** en el que le espera otra Banana Dorada 2. Presionando el interruptor con su rostro que hay antes de entrar en esta zona, se abrirá una compuerta en el buque de la izquierda 3. En él encontrará una de las **hadas del nivel. Su plano** 4 está en tierra firme, siguiendo recto desde la entrada del nivel y **utilizando los cañones** de la sala del fondo.


1


2


3


4

LANKY KONG



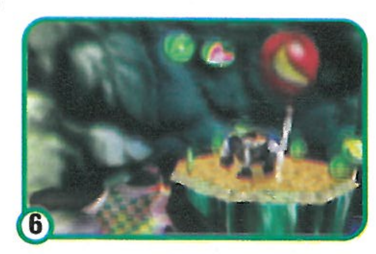
Convertido en pez espada,debe **saltar tres veces sobre la estrella DK** 1. Abrirá una habitación en la que le espera una Banana Dorada 2. El simpático pez encontrará otra **Banana Dorada rompiendo todos los arcones** del fondo marino. La tercera Banana Dorada la conseguirá con el árbol musical, que le abre una compuerta en el lado izquierdo del buque 3. La cuarta, con el interruptor que hay antes de entrar en la zona que lleva su rostro. Le lleva al buque que hay a la izquierda, donde de nuevo tendrá que respirar por branquias. **Su plano está en la primera sala del nivel, que abre Chunky** 4


1

2


3




4

CHUNKY KONG

En la primera habitación **sólo debe entrar con el nivel de agua alto.** Allí le espera una Banana Dorada que conseguirá con puntería 1. En la habitación del fondo encontrará tres arcones 2 cargados de sorpresas, con un **hada incluida** 3. También verá una de las zonas de lucha 4 que le dará la **corona del nivel.**

En la zona del faro debe saltar en el barco. En las **bodegas le esperan un montón de bananas y una Dorada** 5.

También en la zona del faro debe tocar su instrumento sobre la chapa que hay en uno de los laterales. Se abrirá una compuerta en la otra zona a la que llega con facilidad. En el buque, le espera otra Banana Dorada 6. **Su plano está en lo alto del árbol musical.**

6


1


2


3


4


5

JEFE FINAL

Se trata de uno de los más divertidos y fáciles del juego. Lanky debe manejar una lancha motora para cruzar una serie de estrellas DK. Tiene un tiempo limitado para llegar de una a otra, que se va reduciendo. El consejo es no frenar nunca y girar constantemente alrededor del enemigo. Resulta mucho más fácil que lo que augura su presencia.





Quinto mundo — SELVA DE SETAS

DONKEY KONG

En la habitación que está **frente a la chapa número 1, de día**, necesitará una **pócima para poder accionar las palancas** [1]. El orden adecuado que debes seguir, aparece en una de las paredes. **La Banana Dorada que libera sólo puede recogerla de noche.** En la **seta gigante** encontrará dos Bananas Doradas para él. Una la conseguirá saltando por las nubes desde fuera [2].





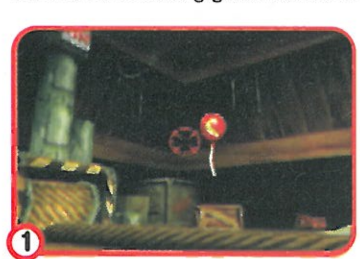


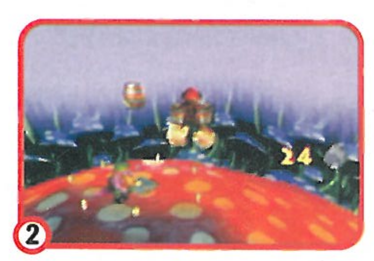


La otra está dentro; debe presionar su interruptor y saltar a los cañones que se activan con los interruptores de todos los Kong de abajo. La **cuarta Banana aparece de noche en el jardín de espino.** Tras hacerse invisible e ir a la parte de atrás para accionar un interruptor, se abrirá la casa. Dentro le espera una Banana Dorada y, en la parte de arriba, al fondo, una hada dentro de una caja que debe romper [3]. **Su plano está en esa zona, al otro lado del muro de espino** [4].
¿Ves al individuo?

DIDDY KONG

En lo alto de la casa de la chapa 1, cuando sea **de noche, activará un interruptor** que le proporcionará una Banana Dorada [1]. Si vuela sobra la seta gigante, encontrará un **barril minijuego** [2] que le proporcionará otra Banana Dorada. En el lado derecho de la zona de la seta gigante verá una casa que, de noche, le permitirá llegar a una Banana Dorada [3]. La casa está a oscuras y lo mejor es armarse de paciencia hasta llegar a la Banana. **Aparecerá un hada** [4]. Alrededor de la chapa 4 debe ir de noche y **despertar al búho con música.** Deberá seguir su trazado de aros con el jetpack [5] para lograr una Banana Dorada. Su **plano está en la seta gigante** [6].













Minijuegos



Conocerla a fondo es la única clave para poder pasar esta prueba. **El punto de mira ilumina sólo una porción de la pantalla, así que ten paciencia y espera en la oscuridad** a que surja la ocasión.

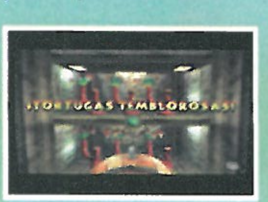
La clave de este minijuego son los kremlings rojos, que dan dos puntos. Pero aparecen por tan poco tiempo, que casi siempre es posible pasar la prueba **disparando a diestro y siniestro.**



Una prueba muy difícil para los que no estén acostumbrados al agua. Lo mejor es **aprender a dar vueltas con soltura bajo el agua.** Así será más fácil **recoger en poco tiempo todas las monedas.**



Encontrar el punto en el que uno se sienta seguro es mejor que andar dando vueltas inútilmente por el barril. **Quédate cerca de donde sale los insectos,** pues suelen hacer el mismo recorrido al principio.

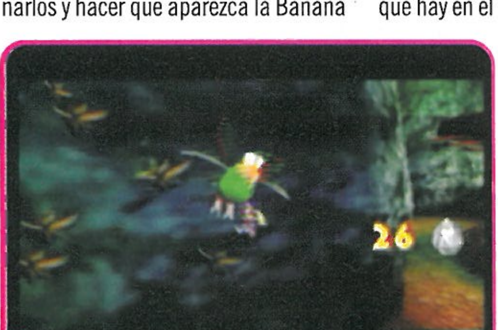


Este minijuego nunca llega a ser excesivamente complicado. Basta con **alimentar regularmente a las serpientes para que no desfallezcan.** Si se hace bien, a veces ni siquiera darán el mensaje de socorro.



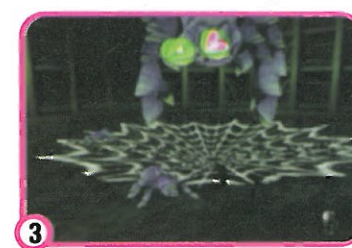
TINY KONG

En la zona de la chapa 4 hay una ídem musical que **sólo debe usar tras haber reducido su tamaño.** El pájaro le meterá en un sitio lleno de bichos. Un poco de música bastará para eliminarlos y hacer que aparezca la Banana Dorada [1]. También aparecerá una **haba** que deberemos recoger. Dentro de la seta gigante, su interruptor hará salir un barril [2] que proporcionará una Banana Dorada. Debe acudir a la zona de la chapa 1 cuando sea de noche. Allí, si Chunky ha roto una caja que hay en el interior de la casa, puede entrar en la casa por una abertura y **enfrentarse a una araña con hijitas** [3]. Hay que moverse mucho y **disparar al ojo de la araña gigante cuando lo abra.** En la habitación de la chapa 2 debe ir a la zona de arena una vez haya cogido su haba (de noche). **Aparecerá una planta** [4] **a la que le subirá un pájaro** si toca música en su chapa estando a tamaño reducido. **Su plano está en la parte exterior de la seta gigante** [5].

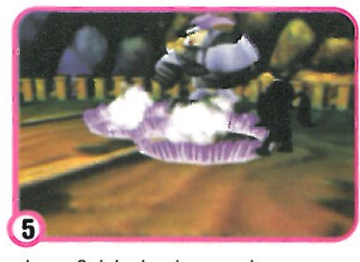


1


2


3

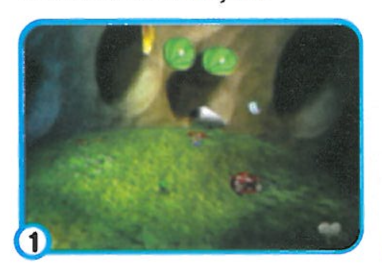

4

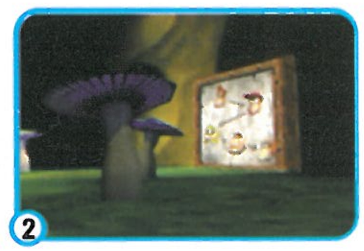

5

LANKY KONG

En lo **alto de la seta gigante hay dos habitaciones** que se abren desde la misma copa y están reservadas para él. De ahí obtendrá fácilmente dos Bananas Doradas [1] y [2].

En la zona de la **chapa 4** debe **competir contra el conejo cuando sea de día** [3], tocando su instrumento en la chapa. Sin embargo, hasta que no haya conseguido una **pócima del nivel siguiente,** no podrá volver a enfrentarse con el conejo para que le dé una Banana Dorada. De noche, en la chapa 1, hay una habitación para él a la que se puede acceder desde el tejado. Cuando elimine a los murciélagos aparecerá una Banana Dorada. Y por último, **su plano está en la zona de la chapa 4 .**


1


2

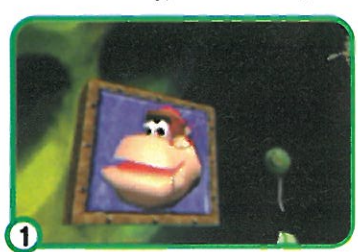
3


Minijue

El cálculo de las posibilidades y las distancias es lo que nos salvará en este minijuego. En cada nivel es algo distinto, de modo que habrá que aprender cada recorrido.

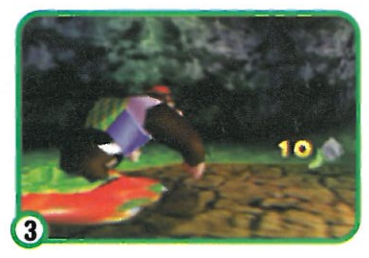
CHUNKY KONG

En lo alto de la seta gigante hay una habitación dedicada a él [1]. Dentro de la seta, además, encontrará un montón de bananas y, si va de noche, hasta su **propio plano** [2]. Debe **hacerse gigante en la zona de la chapa número 2** para aplastar a los tomates con mala idea [3]. A continuación, tiene que coger la manzana, sacarla de la zona y **llevarla al sitio que tiene una manzana dibujada** [4]. En la zona principal, puede encontrar su última Banana Dorada yendo al pozo. Para terminar, si salta y golpea sobre él, llegará a una **carrera trepidante** a lomos de una vagoneta minera [5] que le proporcionará la Banana.


1


5

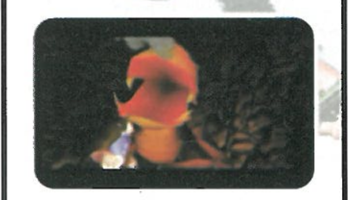

2


3


4

JEFE FINAL

Chunky es el encargado de vencerlo. Tras los primeros toques, se enfadará y golpeará el suelo, que empezará a hundirse en la lava. Date prisa. Tras cada barrilazo, surge uno que nos permite crecer. Golpéalo desde el sitio donde hemos crecido. Desde el centro también podemos hacerle daño. Prueba.

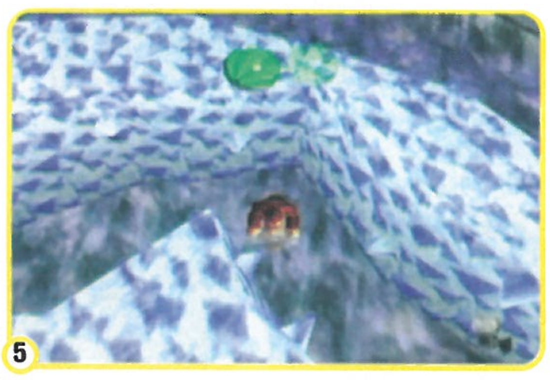


Sexto mundo — CUEVA CRISTALINA

DONKEY KONG

Frente a la caseta del viejo mago encontrará una chapa con su cara que le permitirá conseguir una Banana Dorada en lo alto 1. En la zona de Candy, en la casa múltiple se las tendrá que ver con un fácil reto. Con la **munición buscadora es coser y cantar acabar con todos** 2. La Banana Dorada aparecerá entonces. En torno a la chapa 2 hay otra habitación más peliaguda. **Debe emparejar los rostros** 3, lo que no es fácil con el tiempo que dan. Allí encontrará la **corona del nivel** 4 y un **hada**. En la zona del igloo que activa Diddy, debe superar un laberinto de paredes peligrosas 5. El truco está en aprovechar los momentos en que las paredes se mueven en el sentido adecuado. Su plano está siguiendo hacia adelante, **más allá del castillo de Lanky** 6.


1


5


6



2



3



4

Minijuegos



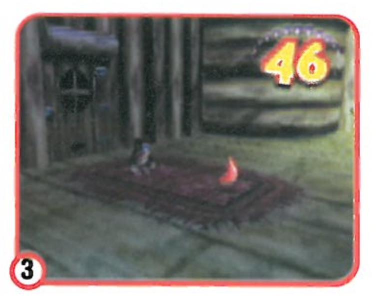
Encontrar el recorrido óptimo es lo que nos sacará las castañas del fuego en esta ocasión. EL árbol que se ve al fondo es el mejor comienzo para nosotros, pero la decisión dependerá del jugador. Que no es tan difícil, hombre.



Este minijuego se va complicando con más klaptraps a los que dar caza, pero la clave es siempre la misma: dispara sólo las sandías necesarias. Y hazlo siempre con calma, o de lo contrario desperdiciarás tus oportunidades.

DIDDY KONG

Para empezar, **activa la estrella DK volando dentro de ella** 1. En el igloo, su reto es fácil: romper los barriles por orden 2. En la **zona de Candy** le han dedicado dos habitaciones. En la primera 3, debe echar mano de toda su habilidad para eliminar a todos los enemigos antes de que se agote el tiempo. Lo mejor es **lanzar naranjas al centro desde una de las esquinas.** En la otra habitación, el truco es **tocar música para cargarse a lo malos.** Después hay que **encender las velas con el motor del jetpack** y aparecerán la Banana Dorada 4 y un **hada.** Encontraremos un **barril cruzando la cascada,** lo que nos proporcionará una Banana Dorada 5. Tiny tiene que activar la **chapa 4** 6**, al otro lado de la cual nos espera el plano** 7.



3

6

7


1



2


4

5



TINY KONG

Junto a la armería hay un barril que la hace pequeña para entrar en la sala donde están la chapa 4 y una que la traslada a su primera Banana Dorada. En el igloo tiene que saltar varias veces sobre una plataforma móvil que se va haciendo más pequeña cada vez [1]. No es aconsejable tocar mucha música para eliminar al malo, pues se pierde tiempo. En la casa que está junto a Candy tendrá que **eliminar a los klaptraps** para que aparezca la Banana Dorada [2]. Ella elimina al gigante que desde lo alto está fastidiando con sus



derrumbamientos. Lo hará a través de la **construcción de hielo** que rompe Chunky en la zona del igloo. La última Banana Dorada está en la zona de la armería, dejándose caer [3]. **Su plano está en la zona de la chapa 2** [4].

Minijuegos



Precisamente cuando hay que eliminar a los enemigos es cuando más escurridizos se presentan. De todos modos, **hacen recorridos similares, de modo que será fácil aprenderlos.**







LANKY KONG

El castillo le espera con dos Bananas Doradas. La primera se la dan cuando **vence al tomate de hielo dando vueltas a las baldosas** [1]. En esta prueba **no hay que perder un solo salto** para ganar. En lo alto del castillo [2] le espera la **prueba de carreras más difícil** del juego. En el igloo, debe eliminar a todos los enemigos para que salgan las chapas que le permiten inflarse. Alrededor de la chapa 2 está la caseta con su cuarta Banana Dorada [3]. Tiene que engañar al troglodita, aprovechando para inflarse el momento en que se queda con el garrote clavado en el suelo. En la zona de Candy está la chapa 5, cuyo extremo habrá activado Diddy para que pueda coger su plano.







CHUNKY KONG

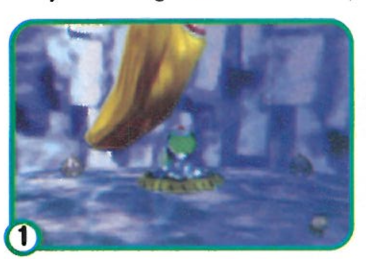
En la primera habitación del nivel le espera una Banana Dorada [1] que podrá coger cuando **sea capaz de hacerse invisible.**

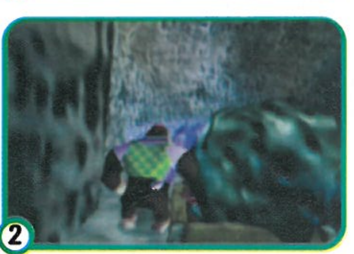
Siguiendo por la rampa del castillo, tiene que **poner una roca sobre un interruptor** [2]. Eso provocará que se **libere la roca que está en la caverna.** Cuando haya colocado ésta sobre la plataforma móvil, aparecerá, al fin, su Banana Dorada.

En el igloo, el objetivo es proteger al conejo de los fuegos [3]. Más adelante,



en la zona de Candy, tiene que saltar y golpear las alfombras con cuidado de no ser descubierto. Acto seguido aparecerá una chapa que le permitirá hacerse invisible [4]. Para terminar, también con la guía este mes, **su plano está en lo alto del igloo** [5].











JEFE FINAL

El armadillo gigante ataca de nuevo. No es mucho más peligroso que el primero, a pesar de su aspecto más fiero. Únicamente hay que esquivar sus embates. Y llegar con suficiente vida a la parte final, pues no es posible esquivar el último misilazo.





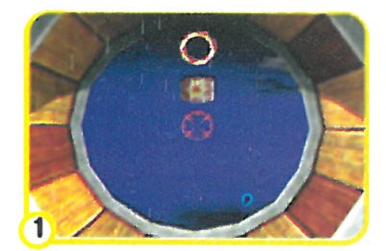


Cuando el armadillo dispare al aire, haz movimientos laterales continuamente para evitar que te caiga encima.

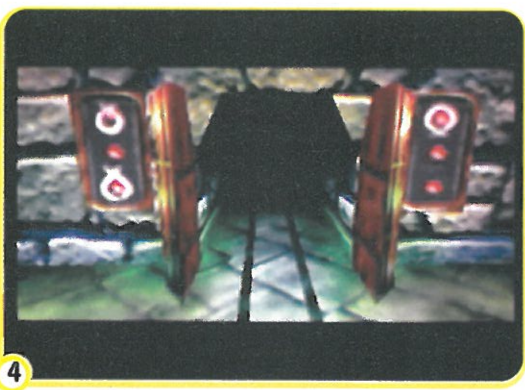
Séptimo mundo — CASTILLO CANGUELO

DONKEY KONG

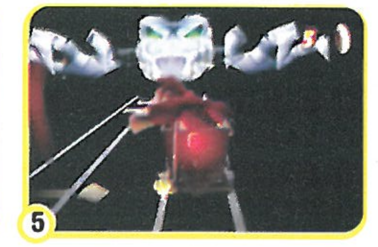
Al principio del nivel, hay un árbol en el que Donkey entrará con los **barriles explosivos** [1]. Necesitas la **mirilla** que te dan en la armería para acertar a los blancos y coger tu **primera banana** [2] **y un hada** [3]. En el cementerio, que está en la parte más baja del nivel, Donkey tiene que **seguir el camino de los cocos,** como siempre. En su habitación, tiene que mover las palancas que aparecen [4], en orden inverso. Al otro lado de la puerta, hay un **circuito de fantasmas** [5] no muy difícil. En la entrada de la **chapa 1,** Donkey encontrará un sencillo puzzle [6]. Tiene que hallar su última banana hundiendo el interruptor con su rostro que hay en el corredor externo y retroceder hasta la librería. Tras eliminar a los malos [7] y activa un nuevo interruptor, logrará la banana. **Su plano está en el árbol del principio del nivel .**

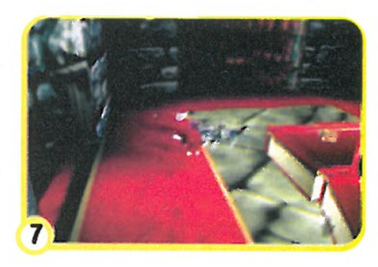

1


2


4


3

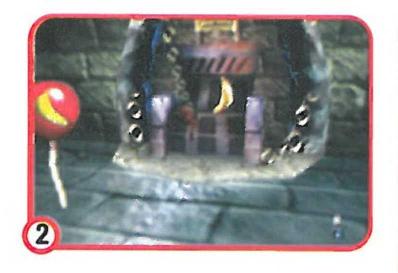

5


7

DIDDY KONG

En la zona del cementerio, el monito no tiene más que **pulsar por orden numérico los interruptores** [1], por medio de la supersacudida simia. **Alrededor de la chapa 1,** debe utilizar la **mirilla para activar las cadenas** que le permiten llegar a la banana [2]. En el Ballroom, Diddy tiene que **eliminar a los fantasmas, encender las velas** [3] y saltar al barril que hay en el aire [4]. El último barril está en lo alto del castillo [5]. Y por fin, su plano lo podréis conseguir en los **túneles del cementerio** [6]. Vaya sitio.




2


1


4


3


5



TINY KONG

En el cementerio encontrará una **Banana Dorada** a la que accede **saltando de mano en mano** [1]. Hay varios caminos, pero mejor el de la izquierda. En la zona de la **chapa 1** debe saltar un precipicio para llegar a un barril [2].


1


2


3


4

En la **chapa cuatro** hacerse pequeña y saltar sobre la seta [3]. Le espera una Banana Dorada [4]. Por último, debe entrar en el Ballroom cuando Diddy lo abra y trasladarse por sus chapas. **Hay una hada [5] y una carrera.** El plano está en el exterior, en la parte más alejada [6], más allá del cementerio.


5


6

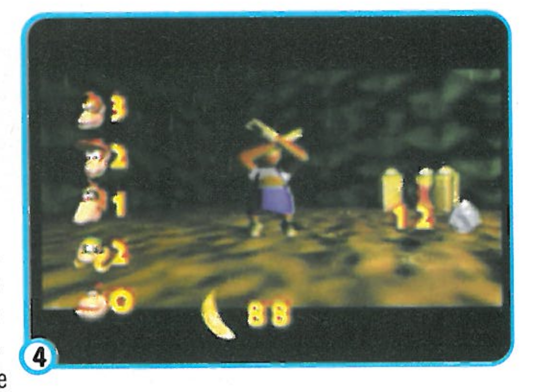
LANKY KONG

En el cementerio, Lanky tiene que situarse **justo debajo del barril mágico,** disparar y saltar al barril inmediatamente [1]. Si no, no tendrá tiempo de cruzar la verja. En la zona de la **chapa 1,** tiene que inflarse y saltar de chapa en chapa [2]. Las cadenas del techo son una buena referencia. En lo alto del castillo, debe eliminar a los enemigos, **acertar los tres interruptores** y luego dejarse llevar por el aire que sale del suelo [3]. En la **chapa 4,** verá un laberinto. Llegará a la Banana Dorada siguiendo el camino de las azules [4]. Aparecerá entonces una **arena de batalla.** Por último, el plano lo encontrará caminando por el exterior del castillo


1


2


3


4

CHUNKY KONG

En el árbol del principio encontrará una **Banana Dorada** para la que necesitará la **mirilla.** En la zona del cementerio no tendrá más que romper los ataúdes de las paredes. En la chapa 2 debe romper la puerta de la izquierda. La **invisibilidad** será útil para lograr la Banana Dorada [1]. **En el museo debe eliminar a los fantasmas,** hundir los interruptores, coger la roca y ponerla sobre la mesa [2]. **Su plano** está en los **túneles de la chapa 1** [3].


1


2



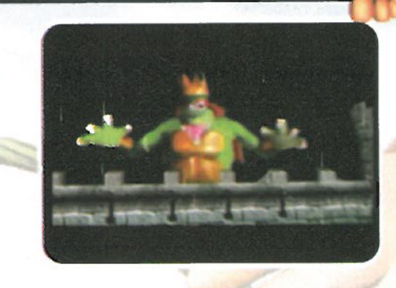
Minijuegos



Este juego os sacará de quicio. Sin embargo, si templamos el carácter no resulta tan difícil. Lo mejor es **mantener el matamoscas en una zona del barril y esperar a que las moscas pasen por debajo.**

JEFE FINAL

Aunque si eres muy habilidoso te bastará con Lanky, puedes utilizar a los cinco personajes. Debes darle tres golpes a K. Rool por pieza, y hay que romper tres piezas. Los primeros son fáciles. Los segundos tienen una pega: aparece un K. Rool falso, que te enviará a la nada. Es más oscuro que el verdadero. Los últimos tres son los más difíciles. Hay que esquivar sus tiros (dos andanadas) y situarse muy cerca de un cañón, esperando a que aparezca. La clave está en la rapidez (y en la práctica).





Octavo mundo — ESCONDITE EXTREMO

Cuantos más planos tengamos, más tiempo habrá para superar las pruebas de este nivel. Es el más atípico de todos. Para llegar a la zona de las pruebas hay que cambiar alternativamente de personaje: Lanky, Chunky y Tiny. Para que se activen las chapas musicales, Diddy tiene que hacer el recorrido de estrellas que activa Donkey. Hay tiempo de sobra, normalmente. Basta con seguir nuestros consejos.

DONKEY KONG

En la primera prueba, **tiene que transformarse en Rambi.** Es fácil: tan sólo hay que tener **cuidado con las cargas eléctricas,** que nos hacen perder automáticamente [1].

La **segunda prueba** tampoco debe presentar muchas complicaciones. Hay que **saltar sobre un barril y acertar tres blancos** [2]. No es necesario siquiera dar de lleno, de modo que tampoco te va a dar demasiados quebraderos de cabeza.



2



3

DIDDY KONG

Cuando le llegue el momento, debe volar a lo alto [1]. Cuando haya acabado las pruebas, encontrará una **arena de batalla sobre la máquina** [2] y [3]. En la primera de ellas debe **dar a cuatro interruptores con las cacahuetolas y luego presionar un interruptor del suelo.** La táctica es conseguir que suba más arriba que los interruptores y luego dejar que caiga disparando: acertará rápidamente [4]. La otra gran prueba desconcierta al principio. Tiene que **golpear a todos los kremlings** que pueda [5]. Pero no debe alejarse mucho del interruptor central, pues cualquiera de los kremlings puede haberlo activado. No hay que perder tiempo en cuanto se vea que el interruptor está libre. Como es el último que hace las pruebas, será el que encuentre las **dos últimas hadas** [6] y **la llave que libera a K. Lumsky** [7].



4



5

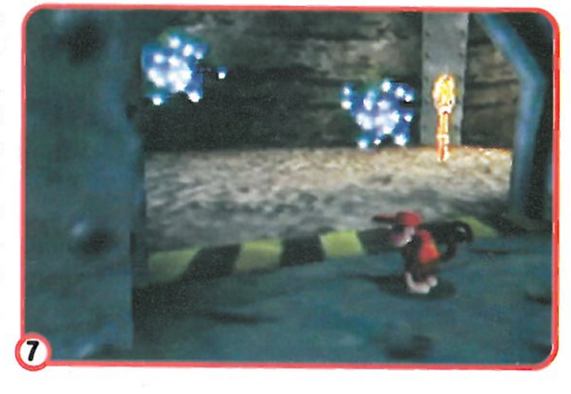
1


2



3


6


7

Minijuegos



Lo mejor para hacerse con esta prueba es **aprender a bucear en círculo,** sin pararse jamás. En niveles posteriores la prueba se complica, de modo que más nos vale ir aprendiendo ahora.



El mayor peligro de este juego es dar a un mono por error. Así aumenta el número de bananas que hay que dar. Si no se está seguro de dar a la banana es mejor no tirar.



Hay que impedir que todas las serpientes nos pidan ayuda a la vez, pues entonces los nervios nos pueden traicionar. **Lo ideal es estar constantemente disparando sandías.**



TINY KONG

En la **prueba de las setas,** hay que aprovechar todo su impulso antes de echar mano del rizo de la niña 1. Sólo son **tres estrellas,** y antes de saltar conviene orientar a Tiny hacia ellas, con la cámara detrás. No es tiempo perdido. En la otra prueba, lo más delicado es la **caída sobre las cajas** 2. Si no se hace con precisión, tocar el suelo nos eliminará automáticamente.



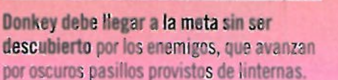
1



2

Minijuegos





Donkey debe llegar a la meta sin ser descubierto por los enemigos, que avanzan por oscuros pasillos provistos de linternas.



Con **un poco de habilidad con el salto de liana** se puede cumplir el expediente con una prueba muy sencilla.



LANKY KONG

El **laberinto de Lanky resulta muy sencillo** 1. Coge el camino de la derecha. **El interruptor está a la izquierda y la meta a la derecha.** En la otra prueba tiene que **derribar tres zingers.** Lo mejor es subirse a una caja 2 y disparar. No sueltes uvas a tutiplén, porque sólo salen de tres en tres y hasta que no han impactado no puedes volver a disparar.



1



2

CHUNKY KONG

En la prueba en la que debe **descubrir un kremling oculto** 1, la verdad es que no hay mucho que hacer. Es cuestión de suerte. Si está en la cuarta caja, apenas hay tiempo de cazarlo. Lo mejor es no obsesionarse y esperar el momento adecuado. En la segunda prueba 2, no hay más que **aprenderse el caminoquesiguen los kremlings,** que más o menos es siempre igual. Hay que tener cuidado con los disparos que se hacen, pues sólo es posible hacerlos de tres en tres, y hasta que no impacten no se puede volver a disparar.



1



2

Noveno mundo — ISLAS DK

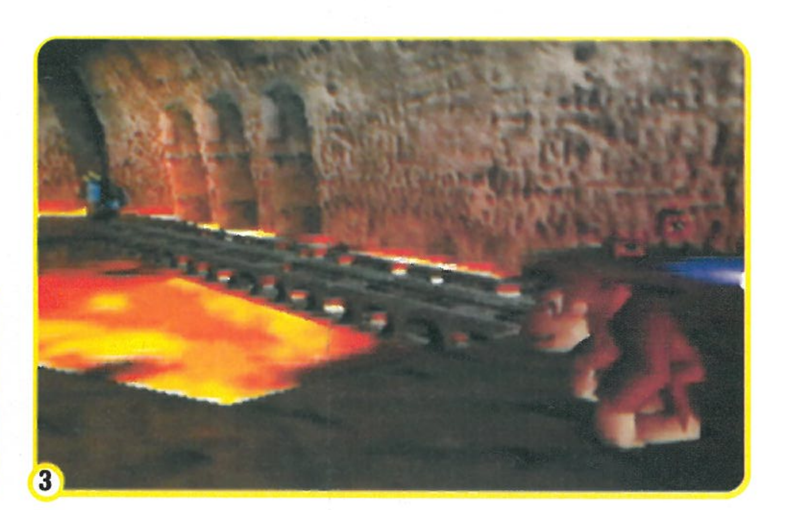
DONKEY KONG

Su **primera Banana Dorada estaba en la entrada del primer mundo**. En el vestíbulo de la **Cueva Cristalina** debe hacerse invencible para conseguir una banana Dorada 1. En el exterior de la isla de K. Rool, dejándose caer junto a las lianas que llevan al cuartel general de Snide, encontrará otra 2. En el vestíbulo de la **Fábrica Frenética** debe accionar la palanca, subir a la plataforma y tocar música. Su plano: en la entrada del **Escondite Extremo** 3.



1


2

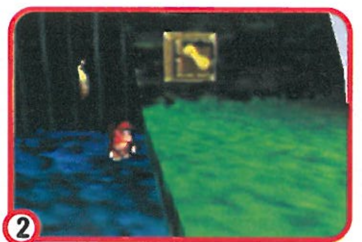

3

Noveno mundo — ISLAS DK (continuación)

DIDDY KONG

Si vuela en la **entrada de la Cueva Cristalina,** encontrará una **chapa musical** 1. Antes de entrar en el vestíbulo de la **selva de setas,** volverá a hallar un barril que activa Lanky (ver más abajo). Con él puede llegar a la jaula que está justo enfrente 2. A continuación debe volver a volar para encontrar el barril que hay en lo alto de la isla de Donkey 3. **Junto a la caseta de Snide,** hay una chapa que le hará saltar a un nuevo barril 4. **Su plano está en la entrada del Castillo Canguelo** 5. Necesita la ayuda de Donkey para cogerlo.


1


2


3


4


5

TINY KONG

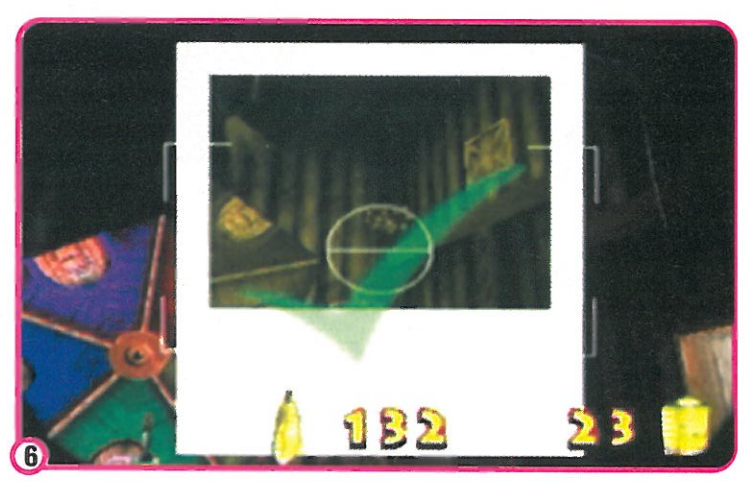
Necesitará la ayuda de Diddy 1 para lograr el **barril del vestíbulo del Azteca Airado** 2. Allí debe disparar a un interruptor para ayudar a Chunky a descubrir un secreto. Utilizando la **chapa que hay al pie de la isla de K. Rool,** encontrará una chapa musical y hará aparecer un barril de Chunky. **También habrá allí un hada.** En la isla del Hada le espera una Banana Dorada 3.


1

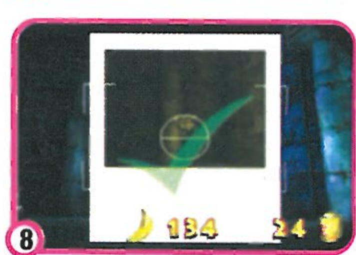

2

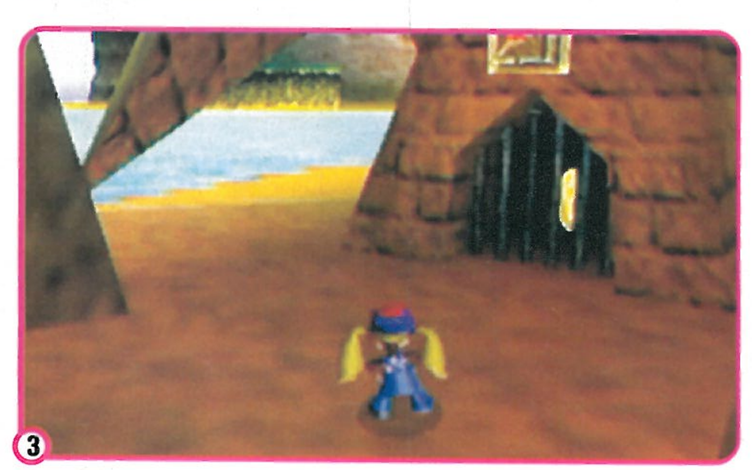

4


5

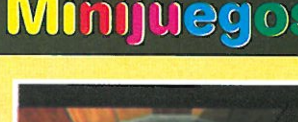

6


7


8


3

Su última Banana necesita la ayuda de Chunky 4 en el **vestíbulo del Galeón Gafe.** La niña debe hacerse pequeña y cruzar un túnel 5. En la **entrada de la Selva de Setas debe liberar un hada** 6. Por fin, su plano está en el **vestíbulo de la Fábrica Frenética** 7. En la misma caja en la que está el malo con su plano, hay otro hada 8. No tenemos que decirte nada más, así que espabila.



Minijuegos

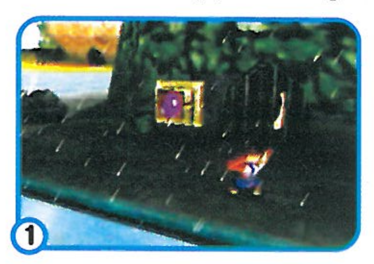


Lanzar sandías al tuntún es una de las mejores soluciones para acabar de forma rápida y eficaz este mini juego. **Así aumentan las posibilidades de dar a los kremlings rojos, que valen dos puntos** y permanecen muy poco tiempo con la cabeza fuera.

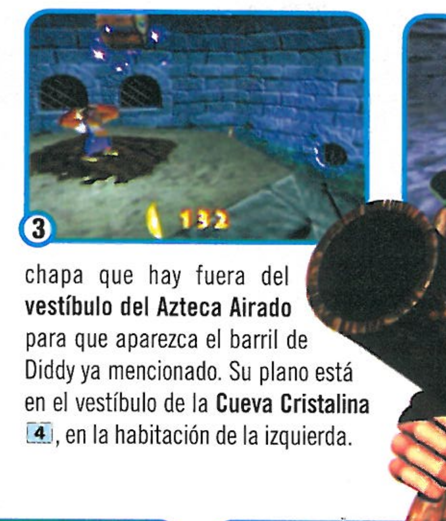


LANKY KONG

En el **vestíbulo de la Jungla Jocosa** hay una chapa musical que le reportará una **Banana Dorada.** Dentro de la **cueva de K. Lumsky** puede conseguir la Banana Dorada si ya tiene el **súper orangunpino.** En el exterior de esa misma isla encontrará otro regalito [1]. En la **entrada del Castillo Canguelo** debe inflarse [2] y [3] para acceder a un barril. Tiene que tocar su música en la chapa que hay fuera del **vestíbulo del Azteca Airado** para que aparezca el barril de Diddy ya mencionado. Su plano está en el vestíbulo de la **Cueva Cristalina** [4], en la habitación de la izquierda.

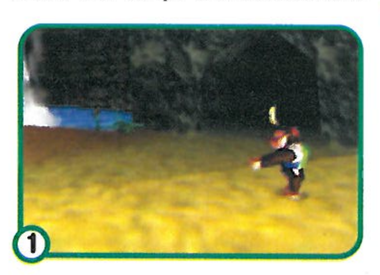






CHUNKY KONG

Tiene que **levantar todas las piedras que vea** para ayudar a sus amigos. Junto a la **chapa 3** encontrará una Banana Dorada [1]. Otra le llegará tocando música en su chapa junto al **vestíbulo del Azteca Airado.** En la islita del árbol tiene que hacerse grande, no sin antes fotografiar una hada. **Siendo gigante tiene que golpear fuerte el islote con una X.** Encontrará un barril en la entrada del Escondite Extremo [2]. Antes del Azteca Airado debe entrar en la habitación abierta por Tiny para activar con su peso un acertado consejo. En el vestíbulo de la Selva de Setas **todos los personajes deben disparar a la seta del techo,** por turnos determinados por su color. Aparecerá una **chapa que hará invisible a Chunky** [3] y le permitirá lograr otra corona [4]. En la Cueva Cristalina debe utilizar su fuerza para activar los consejos [5]. **Su plano está en el vestíbulo del Galeón Gafe.**







JEFE FINAL DEL JUEGO

Todos los personajes deben enfrentarse al rey K. Rool. Donkey tiene que subir a los barriles explosivos y esperar a que deje de protegerse. Sin embargo, K. Rool saluda de dos formas, una breve que no da tiempo a golpearlo y otra más larga. Tan sólo debes saber que en los dos primeros barriles la primera pausa es la buena, y en los dos segundos, la segunda pausa.

Diddy lo tiene algo más difícil. Antes de que aparezca su barril, debe correr constantemente hacia la derecha, para que el guante no lo alcance. En cuanto salga el barril debe echarse al aire. Tiene que disparar a los focos, a ambos lados, para vencer. Si te colocas de frente a la diana, puedes atravesarla y hacer que el foco caiga con un solo disparo.

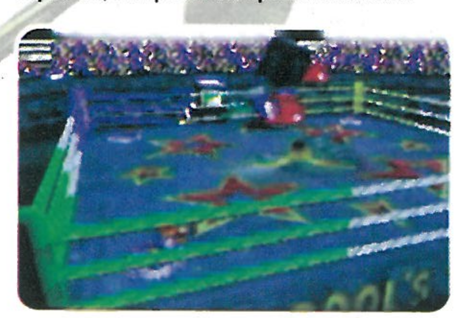


Lanky debe poner atención al tiempo del round, pues a poco que cometa un error se le puede acabar. Hay que alcanzar los interruptores y coger el barril que aparece. Cuando se lanza, se convierte en una cáscara de plátano. Entonces debemos tocar la música en una chapa para que el rey nos siga y se escurra. Para ponerse justo frente a los barriles y poder cogerlos, hay que jugar con las cámaras. Mejor tener siempre a la vista al contrincante, aunque cerca de las cuerdas conviene desactivarla.



Tiny lo tiene bastante fácil. Lo peor es aguantar antes de que aparezca el barril que la hace pequeña, porque es difícil esquivar los temblores de K. Rool. De todas formas, utilizando el rizo se puede sobrevivir. Cuando Tiny encoge, debe entrar en el zapato del rey y disparar sucesivamente, cada vez que entre, a los cuatro dedos. Los que se van a estirar vibran antes de hacerlo, de modo que es fácil esquivarlos.

Chunky debe golpear el interruptor para activar las chapas que le hacen invisible. Luego tiene que hacerse gigante con el barril del centro y golpear tres veces a K. Rool. Para esquivar al contrincante, dedícate a observar sus movimientos. Se choca de forma distinta con las cuerdas según dónde se vaya a dirigir. Ya gigante, hay que golpearle con la Z pulsada. Lo más difícil es cuando K. Rool se hace invisible. Entonces zigzaguea por el ring. El momento justo se da al final, cuando se nos acerca por la izquierda, aunque todo depende cada uno.



LOS 50 MEJORES TRUCOS de ZELDA

Seguro que ya te has terminado este increíble juego con la guía rápida que hemos ofrecido estos meses. Pero no pienses que la cosa acaba ahí: el genial Miyamoto ha incluido decenas de pequeños secretos que te ayudarán a alargar la vida de este incomparable cartucho. ¿Has logrado coger todas las Skulltulas? ¿Sabes cómo conseguir dinero infinito? Pues aquí tienes los primeros 25 trucos. El mes que viene, más.

1 Cómo obtener leche lon lon gratis

Consigue una **botella vacía** y toca la **Epona´s Song** frente a cualquier vaca. El animal se sentirá pletórico de fuerzas y te dará leche Lon Lon de manera gratuita.



2 Dos maneras de hacer aparecer fácilmente a las Fairies

• Toca la **Zelda´s Lullaby** frente a esas extrañas **piedras con un ojo grabado** que están desperdigadas por todo el juego. Aparecerá un hada que rellenará por completo tu salud. Cuestión de magia.

• Siendo Link niño, intenta tocar a cualquier **mariposa** con la punta de un **Deku Stick.** La mariposa se transformará en una Fairy (conseguir activar este truco es difícil, pero te aseguramos que funciona muy bien).



3 Cuatro formas de conseguir infinito dinero

¡Cómo que tienes problemas de dinero! Será por que quieres, porque anda que no hay formas fáciles y sencillas de reunir rupias para poder adquirir ese objeto mágico o esas flechas que tanto necesitas:

• Justo **antes de llegar al mercado,** verás una puerta a la derecha. Entra en ella, rompe todas las vasijas y coge las monedas. Luego sal de la habitación y vuelve a entrar: verás como **vuelven a estar todas las vasijas** con sus correspondientes monedas en el interior. Ya sólo tienes que repetir la secuencia todas las veces que quieras para hacerte millonario. Cuando controles a **Link Adulto,** la habitación habrá cambiado, pero podrás seguir utilizando el truco ya que hay una vasija que contiene una **rupia roja (20 rupias normales).**

• Colócate en el **puente levadizo del castillo** de Hyrule y espera a que se haga de noche- o bien toca la **Song of the Sun.** Cuando el puente comience a cerrarse, **camina por las cadenas,** de tal manera que te encuentres en su parte superior cuando se cierre. De esta forma encontrarás **tres monedas**



rojas, que volverán a aparecer cuando se abra y se cierre de nuevo el puente levadizo. Es cuestión de paciencia y un poco de habilidad.

• Cuando lleves a **Link adulto,** dirígete al **agujero** que está situado frente a la **vieja tienda de pociones** y salta dentro. Coge un **pez, mételo en una botella** y equípala. Ahora dirígete al hombre que parece estar golpeando el suelo **cerca del Bazaar.** Presiona el botón C en el que equipaste el pez cuando te encuentres situado justo delante del hombre, y te comprará el pez por la módica cantidad de **100 rupias.** Luego vuelve al agujero, coge otro pez y repite la operación hasta que creas que tienes dinero suficiente. También puedes venderle a este hombre los **escarabajos** que aparecen cuando levantas cualquier piedra.

• En **Gerudo Valley,** justo a la izquierda del puente, déjate caer del saliente y aterrizarás en otro saliente donde debería haber una roca. Utiliza los **Golden Gauntlets** para levantar la roca y dejar al descubierto un agujero. Dentro hay varias rupias y un **Octorok.** Cógelos y sal. Cuando levantes de nuevo la piedra, las rupias y el Octorok se habrán regenerado.



4 Cómo ganar fácilmente en el juego del Cofre del Tesoro

Utiliza las **Lens of Truth** mientras juegas a este divertido subjuego y podrás ver lo que hay en el interior.



5 ¿Vacas gratis? ¿Dónde, dónde...?

Consigue **ganar la carrera de obstáculos,** que te propone **Malon cuando estás en Lon Lon Ranch,** en 49 segundos y obtendrás a cambio una vaca que será llevada directamente hasta tu casa. ¡Ya tienes tu propia vaca!

6 Monedas de oro

A la entrada de **Goron City,** colócate en medio de las rocas y toca la **Song of the Storms.** Entra en el agujero y coge la moneda de oro.

Desde **Hyrule Field,** entra en **Kakariko Village.** Colócate a unos **17 pasos del primer árbol** y más o menos unos tres a la derecha del mismo. Haz un **agujero con una bomba** (si tienes la **Stone of Agony** te resultará más sencillo lograrlo).

En una **cueva en lo alto de Goron City,** baja hasta la parte izquierda utilizando el martillo **Megaton** y encontrarás un cofre.

En la **habitación del pozo** donde consigues las **Lens of Truth,** puedes encontrar un cofre con una moneda de oro en el interior si utilizas ese objeto mágico.





Consigue las **100 Skulltulas** y llévalas a la **House of Skulltula.**

En el **Templo de Fuego** hay una habitación con cantos rodados en la que **Navi se volverá de color verde.** Toca la Scarecrow's Song e impúlsate con el gancho para seguirla. Avanza y verás tres monedas de oro.

7 *¿Necesitas algunas monedillas rápidamente?*

Estos dos trucos funcionan con **Link adulto:**

- En **Lost Woods,** mata a uno de los niños con los que solías tocar la Ocarina. Tras su muerte te darán una **rupia naranja (200 rupias).** Para lograr este truco es mejor que tengas equipada la **Bigoron's Sword.**
- Mata cualquier cosa con una **Light Arrow** y casi siempre obtendrás una **rupia púrpura (50 rupias)** e incluso a veces alguna mayor.

8 *Yo no he roto esto...*

Si te dedicas a hacer el gamberro o simplemente te estás entrenando con la espada y rompes algún cartel, no te preocupes. Toca la **Zelda's Lullaby** delante del cartel roto y verás cómo se arregla mágicamente. Aquí no ha pasado nada.



Reunión de Fairies

9 Como **adulto,** ve al **Dessert Colossus** y colócate junto a la piedra que está al lado del **oasis desecado.** Toca la **Song of Storms** y el oasis se llenará de agua y aparecerán unas **diez fairies.**

10 *Pero ¿qué hacen aquí Mario y Luigi?*

En el **castillo de Hyrule,** justo antes de hablar con la Princesa Zelda, equipa tu honda y mira a la derecha con ella. Verás los retratos de **Mario, Luigi, Peach y Bowser. Dispárales con la honda** y la gente se enfadará y comenzará a lanzarte bombas.

11 *Cómo conseguir flechas mágicas*

- **Fire Arrow:** Dirígete al Hylian Lake a través del teletransportador que hay en Zora's Domain. Toca la Ocarina y cuando el sol se esté poniendo, dispárale con una flecha.
- **Ice Arrow:** Completa el Gerudo Training Course.
- **Light Arrow:** Zelda te la da cuando has acabado con el asunto de los seis sabios.

12 *Un Deku Stick invencible*

Para obtener un Deku Stick invencible durante una batalla, **mantén presionado Z y presiona A mientras tienes seleccionado como arma un Deku Stick.** El palo se romperá al primer golpe y ahora poseerás un Deku Stick invencible con el que puedes seguir combatiendo en la misma batalla.



13 *Esos malditos pollos asesinos...*

Cuando controles a **Link adulto** y te encuentres en **Lon Lon Ranch,** o lleves a **Link niño** y estés en **Kakariko Village, golpea con la espada a los pollos** unas cinco veces. Se arremolinarán a tu alrededor y te atacarán. **Ten cuidado o te matarán** (¡en serio!). Duele pero es divertido.

14 *Cómo conseguir más de cuatro botellas*

Saca una **botella y golpea con ella a una Fairie.** Justo antes de capturarla, pausa el juego y equipa otro objeto en el lugar donde tenías seleccionada la botella. El **objeto se convertirá en una botella con una fairie en su interior.** No salves el juego o perderás ese objeto.



15 *Cómo equipar la caña de pescar fuera del Estanque*

Dirígete al estanque con Link sea adulto y paga para pescar. **Equipa las Hover Boots** y corre hacia el estanque. Una vez llegues a su altura, comenzarás a **flotar sobre el agua. Lanza la caña y gírate hacia atrás.** Si lo has hecho correctamente, la vista de la cámara se habrá quedado un poco tarumba y podrás dirigirte hacia la puerta de salida y encontrarte fuera con la caña equipada. Si no ocurre esto, repítelo hasta que lo consigas.

16 *Quítale el sombrero al pescador*

Con **Link adulto,** dirígete al **Hylian Lake** y entra en el **minijuego de la pesca.** Págale **20 rupias** al Fisherman para hacerte con la caña y sitúate lo más en línea posible con él. Lanza la cuerda e intenta que **el anzuelo se enganche en su sombrero.** Tras ➤➤

17 *Sácale partido a tu Ocarina*

Todos estamos de acuerdo en que las canciones que aprendes a lo largo del juego son muy bonitas, pero ¿por qué conformarse con eso? Tu **Ocarina puede dar mucho de sí y para que lo compruebes tú mismo aquí te ofrecemos algunas canciones populares** que seguro que te entretendrán mucho al interpretarlas.



Así es como te indicamos cada nota

- Cuando hay que mover el stick se indica como ▲ o ▼
- Z y R aparecen tal cual, y pueden presionarse simultáneamente con C o A cuando se requiera.
- Si aparece algún número delante, hay que presionar el mismo botón tantas veces como indique el número.
- Por ejemplo, ▲-R-C▲ significa que hay que mover el stick hacia arriba al mismo tiempo que pulsamos R y el botón C superior. Si tuviéramos 2-C▶ significaría que habría que pulsar dos veces el botón derecho C. ¿Está claro? Pues vamos con las canciones:

Tema de Los Simpsons
C▼, C▶, C◀, C▲, ▼-C▲, ▼-C◀, C▼, A, 3-Z-▼-A, ▼-A.

Tema de Parque Jurásico
C▲, Z-C▲, C▲, C▶, ▼-C▶, C▲, Z-C▲, C▲, C▶, ▼-C▶, C▲, 2-Z-C▲, C▲, C▶, A, ▼-C▲.

Tema de Men in Black A, C▼, A, 3-C▶, ▶-C▶, C▶, R-C▶, C▶, C▼, ▲-C▼, C▶ 10.

Tema de La guerra de las Galaxias 3 ▼-A, C▼, R-C◀, Z-C◀, C▶, ▼-C▶, ▲-R-C▲, R-C◀, Z-C◀, C▶, ▼-C▶, ▲-R-C▲, R-C◀, Z-C◀, C▶, Z-C◀, ▼-C▶, 2-C▼, ▼-C▶.

Marcha Imperial de El Imperio Contraataca
3▲-C▼, R-A, R-C▶, ▼-C▶, R-A, R-C▶, ▼-C▶, 3-C▲, R-C▲, R-C▶, R-C▼, R-A, R-C▶, ▼-C▶.

Tema de Misión:Imposible 2-R-A, R-C▼, Z-C▶, 2-▼-C▼, Z-A, A, R-A, R-C▼, C◀, A, C▼, R-C▶, Z-A, Z-C▼, C▶, Z-C▶, ▼-C▶

Tema general de Zelda
C▼, ▼-A, 2-C▼, ▲-C▼, C▶, 3-▼- C▲, C▲, ▲-C▲, 3-R-▲-C▲, ▲-C▲, C▲, ▲-C▲, C▲, 2-R-C◀, Z-C◀, R-C◀, C▲, R-C◀, Z-C◀, ▼-C◀, Z-C◀, R-C◀, Z-C◀, ▼-C◀, ▼-C▶, C▶, C◀, C▲, ▼-C▲, *y luego* ▼-A *muchas, muchas veces.*

Tema de la Aldea de Kakariko A, ▲-C▼, A, C◀, ▲-C▼, C▲, A, ▲-C▼, A, C◀, ▲-C▼, 2-C▲, ▲-C▲, R-C▼, ▲-C▲, C▲, 3-C◀, C▶, 3-▲-C▼, R-C▼, C▶, ▲-C▼, A, ▼-A, ▼-Z-A, ▼-A, A, ▼-Z-A, 2-▲-C▼, R-C▼, C▶, ▲-C▼, A, C▲, ▼-C▲, C◀, C▶, ▼-C▶.



18 Encuentra todas las skulltulas

He aquí la localización de las **Skulltulas.** Junto a cada una verás una abreviatura según la siguiente leyenda:

N. Link niño.
A. Link adulto.
I. Indistintamente niño o adulto.
D. Indistintamente de día o por la noche.

Deku Tree
- En la tercera planta, a la derecha de las tres plataformas que caen. **D,N**
- En el sótano, junto a la enredadera. **D,N**
- En el sótano, junto a las barras de metal. **D,N**
- En el sótano, junto al muro que puedes hacer explotar con una bomba. **D, I**

Kokori Forest
- Tras la casa de los "hermanos que todo lo saben". **N**
- En el agujero para plantar la judía mágica que hay junto a la tienda, coloca una botella con escarabajos. **N**
- Detrás de la casa de los Gemelos. **A**



Hyrule Field
- En el círculo de piedras que hay frente a la entrada al Gerudo Valley. **I**
- Al este del Hyrule Castle. Pon una bomba en el agujero que hay junto al árbol. **I**

Hyrule Market
- En la habitación que hay antes del mercado. **N**

Hyrule Castle
- En el árbol que está a la izquierda de donde encuentras a Malon. **N**
- Toca con la Ocarina la Song of Storms cerca de la entrada del castillo. **N**
- Detrás de un muro de ladrillo. **I**

Lon Lon Ranch
- Rueda contra el árbol que esta junto a la puerta. **N**
- En la ventana de la casa de Talon. **N**
- En la parte trasera del cobertizo. **N**
- En el muro exterior situado al oeste del cobertizo. **N**

Kakariko Village
- En el árbol que está a la entrada. **N**
- En el lateral de la Skulltula House. **N**
- En el bloque de ladrillos de la casa en construcción. **N**
- En la torre de vigilancia. **N**
- Sobre la casa de Impa. **A**
- Junto al chico que está cerca del cementerio. **N**

Graveyard
- En el muro exterior sur. **N**
- En el agujero de la judía mágica. **N**

Lost Woods
- En el hoyo de la judía mágica. **N**
- En el otro agujero para la judía mágica que hay cerca del atajo hacia Zora's Domain. **N**
- Sube por la planta mágica que plantaste. **A**

Sacred Meadow
- En el muro que hay al este, antes de las escaleras. **A**

Dodongo Cavern
- En la primera planta, tras las paredes que destruyen los dodongos pequeños. **N**
- En la segunda planta, sala donde volaste el bloque, arriba en las escaleras. **N**
- En la primera planta, en la habitación norte. **N**
- En la segunda planta, sube por la columna hasta la habitación con escaleras, ve a la izquierda y escala. **N**
- En la primera planta, en la sala con dodongos, llama a Pierre y utiliza el gancho. **A**



Jabu-Jabu
- En el sótano, mira en la habitación donde hay un interruptor. **N**
- En el sótano, busca en el muro que está junto a donde apareces tras dejarte caer a través de donde solía estar el líquido verde. **N**
- En la habitación anterior al Jefe Final. **N**

Forest Temple
- En la enredadera junto a los dos primeros Wolfos. **A**
- A la derecha de la puerta situada más al norte. **A**
- En el patio del nordeste. **A**
- En la segunda planta del patio del nordeste, en uno de los muros. **A**
- En el segundo sótano, en la habitación giratoria. **A**

Fire Temple
- En la primera planta, utiliza la Song of Time y mira en una de las habitaciones. **A**
- En el lugar donde están todas las piedras rodantes, pon una bomba en el muro. Utiliza a Pierre. **A**
- Tras utilizar a Pierre, avanza y llegarás a una nueva zona Ahí hay otra Skulltula. **A**
- En la segunda habitación giratoria. **A**

Ice Cave
- En el muro de la habitación con las cuchillas que giran. **A**
- En la habitación donde está congelado en hielo rojo el corazón. **A**
- En la habitación donde tienes que colocar todos los bloques en su sitio. **A**

Water Temple
- Contra el muro que está en el edificio central. **A**
- En la habitación de los bloques flotantes que está junto a la cascada. **A**
- Sobre el interruptor giratorio. **A**
- En el muro situado en medio del río. **A**
- En el muro de donde caen las piedras. **A**

Zora's River
- En el árbol que está junto a la entrada. **N**
- En la sombra de la escalera junto a la cascada. **N**
- En el muro sur, sobre la Fairy Fountain. **A**
- En el muro que está cerca del puente que lleva a Zora's Domain. **A**

Zora's Domain
- En la cascada congelada. **A**

Zora's Fountain
- En un árbol situado en la esquina sudeste. **N**
- En el muro exterior, al oeste del tronco caído. **N**
- En una cueva situada tras una roca cerca de la entrada a la Fairy's Fountain. **A**

Lake Hylia
- En la isla donde consigues la Fire Arrow. **N**
- En el agujero para la judía mágica. **N**
- En lo alto del árbol seco que está en el monte del Water Temple. **A**
- En un agujero para la judía cerca del laboratorio. Coloca algunos escarabajos. **N**
- En una caja que hay junto al laboratorio. **N**

Bottom of Well
- En la habitación central, tras la puerta izquierda. **N**
- En la zona central, tras la puerta de la derecha. **N**
- En la habitación con el Like Like. **N**

Shadow Temple
- En la habitación con las cosas giratorias invisibles. **A**
- En la sala que tiene unos pinchos y un bloque que se puede mover. **A**
- Tras el Flaming Sullpot. **A**
- Utiliza a Pierre cerca del barco. **A**
- Tras los tres Skullpots llameantes. **A**

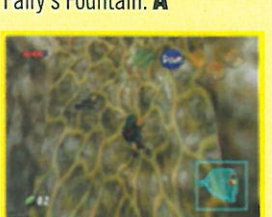
Spirit Temple
- En la primera planta, en la habitación donde recolectas las rupias. **N**
- En la habitación de los dos Lizalfos, tras la escalera. **N**
- Sobre el pórtico que lleva a Iron Knukle. **N**
- En la habitación de las piedras rodantes, toca la Song of Time. **A**
- En la habitación de la mujer serpiente. **A**

Gerudo Valley
- En el agujero de la judía mágica. **N**
- En lo alto de la cascada, a la derecha del puente que tiene un estanque debajo. **N**
- La encontrarás tras la tienda del carpintero. **A**
- Bajo el arco de piedra. **A**

Gerudo Fortress
- En el muro exterior. **A**
- En la arquería. **A**

Haunted Wasteland
- En la zona de piedra situada debajo del sitio desde donde puedes ver al fantasma. **A**

Dessert Colossus
- En el agujero de la judía mágica. **A**
- En el árbol que está cerca del oasis seco. **A**
- Sube de noche por la planta de la judía mágica hasta la roca cercana a la Fairy's Fountain. **A**



Death Mountain Trail
- En el agujero para la judía mágica junto a la entrada de la Dodongo Cavern. **N**
- Pon bomba en el primer muro falso de la derecha. **N**
- En la plataforma sobre la entrada de la Dodongo Cavern. Utiliza el Megaton. **A**
- Ve a la zona donde caen rocas y rompe la piedra. **A**

Death Mountain Crater
- Hay una justo a la entrada del cráter. **A**
- En el agujero para la judía mágica que hay junto al cráter. **N**

Goron City
- En la habitación con todas las piedras, rueda para romper la caja. **N**
- Bajo la plataforma que hay en medio de la habitación. **A**



lograrlo, dirígete al agua, lanza la caña y el sombrero desaparecerá, haciendo que el Fisherman se coja un buen enfado. Te rogará que se lo devuelvas y al final te clavará una penalización de 50 rupias. ¡Lo bueno es que **nunca conseguirá volver a tener su sombrero!** Y ahora te preguntarás lo siguiente: ¿dónde está el sombrero? Bien, pues sigue hundido en el estanque, en el mismo sitio en que lo dejaste. Incluso si reseteas el juego, el pescador seguirá mostrando su brillante calva (je, je).

19 *La poción del sol*

¿Recuerdas el sitio donde te hemos dicho que puedes conseguir las **Flame Arrows?** Bien, pues si te sitúas en el mismo islote –está junto a la inscripción donde te dan la pista para conseguir las flechas– y esperas a que amanezca, podrás conseguir algo más. Dispara una **flecha normal al sol,** igual que hiciste para conseguir la Flame Arrow, y aparecerá una de esas **pociones verdes que te permiten restaurar** al máximo tu nivel de magia.

20 *La canción del espantapájaros*

Cuando pausas el juego y aparece el menú de opciones, puedes observar que sólo hay sitio para almacenar 12 canciones de Ocarina. Sin embargo, hay una manera de **componer una canción más, la tuya.** Cuando manejas a Link niño, puedes componer tu propia melodía que después utilizarás cuando controles a Link adulto. Estos son los pasos que tienes que realizar para conseguirlo:

1. Con **Link niño, párate en Lake Hylia** y busca por los alrededores hasta que veas varios **espantapájaros.** Habla con el que está al fondo y luego **saca la Ocarina.**
2. **Toca para él cualquier canción** que se te ocurra (algo que sea fácil de memorizar, como por ejemplo LRLRLRLR, o utiliza una de las que te damos en este mismo número).
3. Cuando **Link haya crecido, vuelve Lake Hylia y busca al mismo espantapájaros.** Vuelve a sacar la Ocarina y **toca la mis ma canción que interpretaste cuando eras niño.**
4. Esta canción quedará grabada como **"The Scarecrow Song"** (la canción del espantapájaros) y cuando la toques en ciertos lugares , **aparecerá un espantapájaros llamado Pierre.**
5. ¿No te suena ese nombre? Si, es el mismo que has visto varias veces en la lista de localizaciones de las Skulltulas. **Pierre no hablará ni hará nada,** pero lo puedes utilizar para **enganchar en él tu gancho o tu espada,** impulsándote así hasta donde él se encuentre.
6. No te molestes en buscar esta canción por los menús, pero podrás ver que el truco ha surtido efecto porque al tocarla aparecerá en la pantalla el siguiente texto: **"You have played the Scarecrow song"** (has tocado la canción del espantapájaros).
7. ¿Que para qué sirve todo esto? Muy sencillo: **si no consigues esta canción, no podrás hacerte con todas las Gold Skulltulas del Fire Temple,** ya que para ello es imprescindible contar con el inestimable Pierre.

21 *La tabla de records*

Si quieres comprobar tu mismo tus habilidades y vanagloriarte delante de tus amigos de lo bueno que eres participando en los **distintos subjuegos de Zelda,** no tienes más que dirigirte a la **casa de Link y mirar el papel que hay en la tabla.** Si pulsas Ⓐ, podrás ver los resultados que has obtenido intentando pescar el pez más grande, corriendo a lomos de Epona y demás...

22 *El anzuelo maravilloso*

En el juego de la pesca, te será de mucha ayuda encontrar el **"Sinking Lure",** un **anzuelo especial que está oculto en algún lugar del estanque.** Su **localización es aleatoria,** por lo que no lo encontrarás dos veces en el mismo sitio. Intenta mirar **cerca de los muros o junto a los nenúfares.** Sin embargo, nosotros creemos que para encontrar fácilmente el anzuelo primero debes **conseguir la Golden Escale** (escama dorada) para lo cual debes **pescar un pez que pese al menos 19 libras.** Ya sabemos que esto resulta bastante difícil, pero merece la pena. Tras conseguir el Sinking Lure, pescar resultará más sencillo, porque atraerás a más peces y además les resultará más difícil escaparse del anzuelo.

23 *El pez más grande de Hyrule*

Para conseguir pescar al inmenso **Hyrule Loach,** ve al estanque cuando manejes a Link adulto. Como puedes imaginar, es mejor si tienes el **Sinking Lure.** Utiliza las **Iron Boots** para localizar al Loach bajo el agua. Lo reconocerás porque es más largo y más oscuro que el resto de los peces, y además suele estar situado en el fondo del centro del estanque. Tras averiguar dónde está, sal del agua y lanza el anzuelo de tal manera que caiga un poco por delante de él. Espera a que se mueva y haz lo propio con el anzuelo, presionando Ⓑ. Si tienes suerte, el Loach seguirá tu anzuelo y lo morderá. Ya solo tienes que recoger la cuerda y te encontrarás con un magnífico **ejemplar de 35 libras de peso. Si se lo llevas al Fisherman,** te dará **50 rupias.**

24 *¡Croack!*

Este truco tiene que ser realizado con Link niño, y es excelente para **conseguir algunas rupias y recuperar energía.** Dirígete al **Zora's River** y en un momento determinado del recorrido del río **verás un tronco que sale del agua.** Sitúate sobre él, **saca la Ocarina y aparecerán cinco ranas** junto a una mata de hierba que hay cerca del tronco. Ahora toca cualquiera de las siguientes canciones: **Zelda's Lullaby, Epona's Song, Saria's Song, Sun's Song o Song of Time.** Una de las ranas aumentará de tamaño y te dará una **rupia púrpura.** Repite el proceso otras cuatro veces cambiando siempre de canción y las otras ranas también crecerán. Una vez que todas hayan crecido, te darán un **fragmento de corazón.** Si además tocas la **Song of Storms** para ellas te darán otra más.

25 *¿Ya has logrado coger todas las Skulltulas?*

Además de felicitarte, te vamos a decir lo que puedes conseguir con ellas. Si vas a la **Kakariko Village y entras en la House of Skulltula,** podrás conseguir los siguientes premios:

- Si has logrado **10 Skulltulas** puedes conseguir la **Adults Wallet,** con la que transportar hasta **200 rupias.**
- Con **20** tienes derecho a la **Stone of Agony,** que potencia la función de tu rumble pack permitiendo que vibre cuando te encuentres cerca de un secreto.
- **30** es una buena cantidad, por lo que no mereces menos de una **Giant Wallet.** Con ella se acabaron los problemas de espacio: ya puedes transportar hasta **500 rupias** (lo siguiente ya es un banco).
- Un **Bombchu** es lo que conseguirás con unas sufridas **40 Skulltulas.**
- Y como Miyamoto sabe lo que cuesta coger **50,** decidió que al lograrlo obtuvieras lo mismo que al derrotar a un jefe final, o sea, una **Heart Container Piece.**
- El **salto de 50 a 100** es abismal, y tampoco parece que merezca mucho la pena con la cantidad de trucos que te permiten obtener dinero infinito. Pero si quieres acabar el juego por completo, no te queda más remedio que trabajar y obtener a cambio la ¿mísera? cantidad de... **200 rupias.**



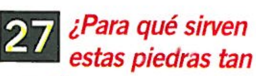


26 Gold Rupees

En la entrada de **Goron City** verás **una plataforma elevada con anillo de rocas** en lo alto. Colócate en medio de las rocas y toca la **Song of Storms.** Entra en el agujero que se abrirá.



- Desde **Hyrule Field, entra en Kakariko Village.** A unos 10 pasos del árbol y tres a la derecha, **pon una bomba en el suelo** y se abrirá un agujero en cuyo interior hallarás otra rupia.
- En una de las **habitaciones rocosas** de la parte superior de Goron City, desciende por el lado izquierdo utilizando el **martillo Megaton** y encontrarás un cofre del tesoro.
- En la habitación del pozo donde encuentras las **Lens of Truth,** utilízalas para encontrar un cofre.
- Localiza todas las llaves en **Gerudo Training Course** tras conseguir las Ice Arrows.
- Éste ya lo sabes, pero bueno: localiza las **100 Gold Skulltulas** y canjéalas en la **House of Skulltula.**
- En el **Fire Temple,** en la sala donde están los **cantos rodados,** Navi se pondrá de **color verde** y señalará la parte superior de una columna. Toca la **canción del espantapájaros** e impúlsate con el gancho hasta arriba. Avanza y encontrarás la Gold Rupee.



27 ¿Para qué sirven estas piedras tan raras?

Seguro que te has preguntado muchas veces qué demonios pintan en el juego las **piedras con un ojo grabado.** No lo sabemos muy bien, pero de lo que sí estamos seguros es de que puedes divertirte un montón con ellas. El mes anterior ya te contamos cómo hacer que apareciera una Fairy, y que aquí tienes varios trucos más con los que pasártelo bien cuando te aburras:



- **Golpéala con el martillo Megaton** y la aplastarás.
- Dispárale una **flecha mágica** y comenzará a girar para luego no parar de crecer.
- Pon una **bomba junto a ella** y verás cómo sale disparada al espacio. Si logras darle con la espada antes de que se despegue del suelo, verás cómo **cambia de color.**
- Dale un espadazo y te **dirá la hora que es.**

28 Cómo conseguir la Bigoron's Sword

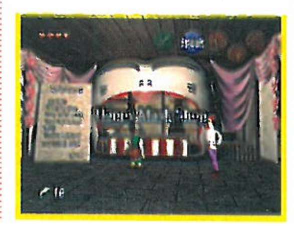
Conseguir esta espada te llevará más o menos una **hora y media de comercio diligente.** Debes hacerlo con Link adulto. Ten en cuenta que en algunos casos, para poder darle un objeto a una persona determinada, tendrás que tenerla seleccionada con el botón Z y luego pulsar el botón C donde tengas asignado el objeto. También hay unos cuantos requerimientos más, como haber terminado todos los niveles de la Ice Cavern (porque el King Zora tiene que estar descongelado) o estar en posesión de Epona, porque aquí el tiempo es oro. Ahí vamos:

- **Coge el huevo** que te da la mujer de los pollos de **Kakariko Village.**
- Cuando se abra, **despierta a Talon con él** (también en Kakariko).
- Regresa a la mujer y consigue a **Cojiro the Blue Chicken.**
- Llévaselo al chico extraño de **Lost Woods** durante el día.
- Coge el **champiñón** que te dará, y dáselo a la mujer de la **tienda secreta de pociones** de Kakariko (utiliza el gancho para llegar a lo alto de la tienda y luego ve a la habitación trasera). Tienes **tres minutos** para hacerlo, antes de que el champiñón deje de tener valor.
- Lleva la **medicina** al chico de Lost Woods. Verás en su lugar a una chica de Kokiri.
- Te dará una **sierra,** que debes llevar al **carpintero de Gerudo Valley.**
- A cambio obtendrás la **espada rota de Goron.** Llévasela a **Bigoron,** en lo alto de la **Death Mountain.**
- Te dará un **objeto para el King Zora.**
- Lleva la **rana** que te da el Rey al **científico** de Lake Hylia. De nuevo, sólo cuentas con tres minutos para hacerlo.
- Con lo que te da el científico, ve **corriendo hacia donde está Bigoron** y dáselo. Tienes cuatro minutos.
- Utiliza la **Song of the Sun** para acelerar los trámites y conseguir la espada sin tener que esperar tres días.

29 La Lentes de la Verdad

Hay muchos objetos útiles en el juego, pero las Lens of Truth son uno de los mejores. Conseguirla no requiere más que un poco de paciencia y dosis de observación.

- El **guardia** que está a la entrada de Death Mountain Trail quiere una máscara popular para su hijo. Muéstrale la **Keaton Mask** y te dará unas monedas extras por ella.
- El **chico solitario de Lost Woods** busca una máscara que disminuya su autoestima. La **Skull Mask** obrará maravillas con él, pero perderás un poco de dinero.
- Durante el día, dale la **Spooky Mask** al chico que está en el cementerio.
- Por último, tienes que vencer en la maratón que se desarrolla alrededor de Hyrule Field y **vencer a Barinade.** Véndesela y regresa a la **Happy Mask Shop** para obtener tu premio. Con las Lentes de la Verdad ya puedes hablarle a las extrañas piedras con un ojo. Que lo disfrutes.



30 ¿Dónde están los Big Poe?

Captura a los diez Big Poes y véndeselos al hombre de la habitación de la derecha una vez pasado el puente levadizo del castillo: botella para ti.

- Oeste del castillo de Hyrule, cerca de la corriente de agua.
- **Frente al castillo,** cerca del letrero que te indica la dirección de **Lon Lon Ranch.**
- **Encima o debajo del risco** que hay a la entrada de la Death Mountain.
- Junto al **único árbol** que está a la **entrada de Lon Lon Ranch.**
- Donde el muro grande gira hacia el **sur del Rancho.**
- Cerca del árbol que hay a la entrada de **Gerudo Valley.**
- Donde el camino se bifurca, **fuera del Valley.**
- Junto a la **roca gris** que está entre el Rancho y la entrada al bosque.
- En un pequeño terreno lleno de hierba al sur de Lost Woods, **entre el único árbol en flor y los matorrales.**
- Al **norte de la entrada a Lake Hylia.**

31 ¡Arriba los corazones!

Los **Heart Pieces** son muy importantes para poder avanzar adecuadamente en tu aventura. Consigue **cuatro de ellos y obtendrás una vida extra.** A continuación te indicamos dónde puedes encontrar todos los corazones del juego, aunque tienes que tener en cuenta que si tienen **este signo (*) sólo los podrás coger con Link niño,** y si por el contrario aparece al lado este otro (**) lo tendrás que hacer con Link Adulto. Si no aparece ningún asterisco, entonces vale cualquiera de los dos.



LON LON RANCH

- En una de las habitaciones, mueve una caja para dejar al descubierto un **agujero** secreto en el muro.*
- Al **norte del rancho** hay una especie de árbol. Estalla una bomba a sus pies y entra en la caverna que se descubre.

DODONGOS CAVERN

Cuando seas niño, planta una **semilla mágica** en la entrada de la caverna. Regresa cuando seas adulto y habrá crecido una planta. Sube por ella.

HYRULE FIELD

Junto al camino que conduce a **Lake Hylia** hay un trozo de tierra con hierba, encerrado por una verja. Lanza una bomba
al centro y descubrirás una **caverna secreta.** Entra y coge el corazón.

KAKARIKO VILLAGE

- Como **Link niño,** dirígete a la Death Mountain y date un



paseo en búho. Te dejará caer en un tejado de Kakariko Village. Déjate caer hasta la casa que hay debajo, entra...
• **Utiliza el gancho** parta llegar hasta el tejado de una de las casas. El hombre que está allí te dará otro corazón.
• Cuando tengas **50 Gold Skulltulas,** ve a la House of Skulltula y conseguirás un corazón del chico.

KAKARIKO GRAVEYARD
• Por la noche, **Dampe** cavará por el cementerio y dejará al descubierto un corazón.*
• Tras **ganar la carrera** contra el espíritu de Dampe.**
• Con Link niño, planta una **judía mágica** en la esquina del cementerio. Vuelve cuando seas adulto, sube por la planta y coge el corazón.**
• **Una de las lápidas** es diferente a las demás. Muévela y descubrirás un **pasadizo secreto.** Entra en él y toca la **Song of the Sun.**

KAKARIKO WINDMILL
Tras la carrera contra el espíritu de Dampe en la caverna, toca la **Song of Time** para él. Desaparecerá una **piedra azul** en uno de los laterales de la caverna y se abrirá un camino hasta el **molino.** Síguelo y, dentro, encontrarás otro corazón.**

ZORA'S RIVER
• Mientras subes por Zora's River, verás un grupo de **ranas.** Toca la **Song of Storms** y te darán un corazón.*
• **Sigue tocando** para las ranas todas las canciones que conozcas.*
• A la entrada de **Zora´s Domain,** verás un corazón en un saliente. Para cogerlo, regresa hasta donde viste antes una **gallina,** cógela y llévala hasta el corazón. Planea con ella para cogerlo.
• Coge una **gallina de una de las orillas del río** y utilízala para llegar planeando hasta una plataforma. Una vez aquí, utiliza otra gallina para hacerte con el corazón.

MARKET
• Gana el **juego de los cofres** y encontrarás en la última habitación un corazón.*
• Gana varias veces en el **Bombchu Bowling Game** hasta que consigas el corazón como premio.*
• En un callejón que hay en la **parte trasera del mercado,** encontrarás a una mujer que ha **perdido a su perro.** Tráeselo de vuelta y... ¡tacháaan! Corazón que te crió. Para ello tendrás que esperar hasta que sea de noche y buscarlo cerca del Bazaar.*

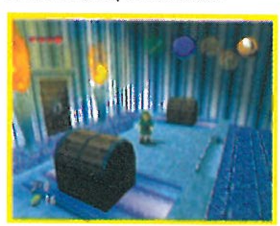
LOST WOODS
• Busca al misterioso **Skull Kid** y toca la **Saria´s Song.***
• Avanza un poco más y encontrarás a **dos Skull Kids.** Cuando te digan que toques con ellos, saca la ocarina e intenta seguir la canción. Si lo has hecho bien, al final te darán un corazón.*



ZORA'S DOMAIN
Tras la cascada hay una cámara secreta. Enciende un Deku Stick y atraviésala: tras ella encontrarás muchas antorchas. Enciéndelas todas y aparecerá un cofre.*

ZORA´S FOUNTAIN
• Cuando seas adulto y regreses a Zora´s Fountain verás que todo se ha congelado. En uno de los **bloques de hielo.****
• Cuando tengas la **Zora Tunic y las Iron Boots,** sumérgete en el lago.**

ICE CAVERN
En tu deambular por estos lares te encontrarás con un bloque de hielo que esconde un corazón. Llena una botella con fuego azul y colócalo sobre el bloque de hielo.**



DEATH MOUNTAIN CRATER
• Entra en el Cráter con la **Goron Tunic** puesta y examina los muros.**
• Dentro del **Cráter,** sube por la planta que ha crecido tras una semilla mágica. **

GORON CITY
Enciende todas las antorchas del **nivel inferior de la ciudad** para hacer que el **ídolo gigante** comience a girar. Sube al nivel superior y lanza una bomba al interior del ídolo.*

LAKE HYLIA
• Ve al **Fishing Pond** e intenta pescar el pez más grande del estanque.*
• Tras conseguir la **Golden Scale,** bucea en el pozo que hay junto al laboratorio y encontrarás **tres rupias rojas.** Cógelas y el viejo te dará un corazón.*
• De niño, planta una semilla mágica en el agujero junto al laboratorio. Vuelve de mayor y sube por ella.**

GERUDO FORTRESS
• De camino a **Gerudo Fortress** verás una cascada. Coge una gallina y salta la cascada para llegar a una habitación oculta.
• En el lado opuesto de la cascada verás un **estrecho cañón.** Coge una gallina y salta desde el puente al saliente que hay debajo.
• Mientras exploras el interior de la fortaleza, mira hacia arriba y utiliza el gancho para **subir al cofre del tejado.****
• Mientras cabalgas con Epona, dispara a varios objetivos. Consigue **1.000 puntos.****

SPIRIT TEMPLE
Planta una judía junto a la **entrada del Templo.** Vuelve como adulto y sube por la planta que ha crecido para coger un corazón.

32 *¡Chucho, ven aquí!*

Tras conseguir la **Heart Piece de la mujer del callejón de la parte traser**a del Market, puedes hacer que te siga cualquier perro (siempre que sea de día). Simplemente **utiliza tu Ocarina y toca la Song of the Sun.** ¡Ya tienes mascota! Aunque sinceramente, no sirve para mucho más que para sentirte algo más arropado.

33 *Esa música me suena...*

Tras terminar el juego y haber visto todos los créditos -estamos hablando del FINAL del todo, cuando pone "The End", y no antes- espera unos minutos **antes de apagar la consola y verás que comienza a sonar la canción del espantapájaros,** es decir, la que tú mismo compusiste. Espera otro minuto y sonará en una octava diferente o con otro instrumento. ¡Eres genial, Miyamoto! No dejas de sorprendernos ni al final.

34 *La multiplicación de las botellas*

Lo primero que tienes que saber si quieres probar este truco es que, cuando lo consigas **NO debes salvar el juego** o perderás todos los objetos que hayas utilizado para ponerlo en práctica.

Primero, equipa una botella, a continuación busca algo que puedas meter en su interior (fairy, fish, bug...) y luego pulsa el botón C correspondiente para cogerlo, más Start. Selecciona un ítem que no quieras y equípalo en lugar de la botella que estabas utilizando. Presiona Start de nuevo y verás a Link intentando coger lo que fuese que habías elegido. Ahora ya tienes una **botella extra.** Repite esto con todas tus armas y tendrás **24 botellas.** Insistimos en que sólo debes hacer esto con objetos que no te interesen (utiliza el sentido común).

35 *A caballo y sin espada*

Primero, **lucha por segunda vez con Gannondorf...** Sí, donde te quita la espada de las manos. Justo después de esto, **salva el juego y resetea la consola.** Cuando vuelvas a aparecer no tendrás la espada equipada. Esto te permitirá hacer **multitud de cosas,** como por ejemplo montar a Epona con otros items equipados.

36 *La botella es siempre más poderosa que la espada*

Y si no te lo crees, prueba a equiparla cuando esté peleando contra **Gannon en el**



Forest Temple. ¡Es más fácil **evitar su magia con la botella que con la espada!** Este truco sigue la tradición de la serie Zelda (recuerda cómo podías acabar con el jefe final de Link's Awakening o con Gannon en el de SNES).

37 *La invasión de los insectos*

Suena a título de película de serie B, pero así es. Si estás cansado de buscar escarabajos por todas partes, prueba a hacerte primero con **dos botellas** (como mínimo) y **pon un escarabajo en una de ellas.** Ahora dirígete a un sitio



donde no haya enemigos y equipa la botella con el escarabajo. Equipa también las otras que tengas. Libera al escarabajo e inmediatamente pausa el juego. Equipa las otras botellas, quita la pausa y coge los escarabajos que saldrán de la primera botella. **¡Ya tienes cuatro botellas con escarabajos!**

38 *La sombra delatora*

Para acabar con facilidad con el **jefe final de Shadow Temple,** lo único que tienes que hacer es equipar la **Mask of Truth** y buscar una sombra en el suelo. Cuando la veas, **deja una bomba sobre ella** y verás qué pupa le hace al jefe. De nada.

39 *Reunión de fairies*

En **Lake Hylia,** dirígete hasta donde está sentado el búho, entre los dos puentes. Habla con él y tras la charla sal corriendo para que no te transporte hasta el castillo. Vuelve hasta donde estaba, colócate tras la piedra y empújala. Entra en el agujero y te encontrarás **¡más de 20 fairies rojas!** ¡Menudo fiestón habían montado!

40 *Cómo llegar a la parte de arriba del molino*

Primero debes tener el **Longshot (gancho).** Luego tienes que ir a **Kakariko Village,** entrar en el edificio contiguo al pozo (el que tiene tejado azul y un señor encima) y avanzar hasta el punto más lejano que quede entre el molino y el pozo. Si miras hacia arriba, verás un **ventanuco en la parte izquierda.** Es una especie de rectángulo negro en uno de los lados de la pared. En su interior hay un **pequeño trozo de madera** que tienes que usar para impulsarte con el gancho. Sube las escaleras hasta otra ventana y disfruta de las vistas. No son tan impre-



sionantes como las que se ven desde la torre (y eso que aquí estás más alto), pero merece la pena.

41 *¿Dónde están las great fairies?*

Encontrar a las Great Fairies te reportará **nuevos conjuros y poderosos golpes especiales.** A continuación te damos sus localizaciones:

- **En lo alto de la Death Mountain** hay un letrero, y a la izquierda una zona que parece una puerta. Pon una bomba ahí y la encontrarás. Esta Fairy te dará el **Magic Spin Slash.**
- En el **castillo de Hyrule,** una vez que entres escala por las **enredaderas,** salta desde lo alto de la puerta y avanza hacia delante. Verás un letrero. Continúa y usa una **bomba para volar la roca. Ya tienes el Din's Fire.**
- En **Zora's Fountain,** ve a la derecha nada más entrar y verás una **isla con árboles y rocas.** Ve hasta allí y pon una bomba en la roca del muro. Corre hasta la cueva y hazte con el **Fadore's Wind.**
- Toca el **Bolero of Fire** con la Ocarina y cruza el puente que conduce a **Leader Goron.** Ve a la izquierda, equipa el martillo Megaton y rompe la roca. Conseguirás una **barra de energía mágica doble.**
- Cuando salgas del **Market con Link Adulto para dirigirte a Ganon's Castle,** ve a la derecha y avanza hasta que veas un montón de rocas. Déjalas atrás y te encontrarás con una gran columna. Usa los Gold Gauntlets para levantarla y conseguir una barra de energía ultra.
- La última la encontrarás en **Desert Colossus.** A la entrada del **Spirit Temple,** camina hacia la izquierda y enseguida verás un oasis. Sigue avanzando hasta unas palmeras que tienen una marca justo en medio de ellas. Haz explotar una bomba y dejarás al descubierto un agujero por donde debes entrar para conseguir el Nyru's Love.

42 *Es que ese escudo es un poco caro...*

Si quieres conseguir un **Hylian Shield** lo más rápido posible y sin necesidad de reunir el dinero, dirígete al **cementerio de Kakariko Village por la noche y con Link niño.** Allí busca una **lápida con flores** (la encontrarás en cuanto mires en la primera línea de tumbas). Empújala, salta al pozo y abre el cofre. No hay forma **más rápida y barata de conseguirlo.**



Si ya poseías el Hylian Shield y quieres conseguir un poco más de dinero, prueba el truco y conseguirás una rupia azul. No tiene desperdicio.

43 *Cómo viajar por Hyrule Field sin escolta y sin peligro*

¿Estás un poco cansado de que **cada vez que cae la noche en Hyrule Field** te asalten esqueletos sin parar? ¿Se te ha ocurrido la posibilidad de camuflarte como la fauna local? Por ejemplo, intenta **equipar la máscara de conejo que consigues en la Mask Shop** y verás como los esqueletos pasan olímpicamente de ti. No olvides que sólo puedes llevar puestas las máscaras cuando controlas a Link niño.

44 *Pero, ¿es que no pueden estarse quietas estas gallinas?*

Para **ganar con facilidad en el Super Cucco Game** que te propone **Talon en Lon Lon Ranch** (recuerda que tienes que ir como Link niño), coge todas las gallinas y lánzalas una a una al rincón donde se encuentra el mostrador. Las gallinas se quedarán atascadas y no podrán salir de ahí. Entonces es el momento de iniciar el juego, y aprovechar que puedes coger a las **"supergallinas" sin peligro a equivocarte.** Como premio, ganarás nada menos que una botella de leche Lon Lon, supervitaminante y mineralizada.

45 *Disculpe señor, me he perdido en el bosque y...*

Llega un momento en que pasar por Lost Woods se convierte en un verdadero calvario. Al principio te puedes guiar por el sonido, pero después ¿qué? En fin, si desafortunadamente te equivocas de camino y te vuelven a hacer empezar desde la entrada, aquí tienes la **secuencia de direcciones para tomar: derecha, izquierda, derecha, izquierda, de frente, izquierda, derecha.**

46 *Gold Skulltulas gratuitas*

Toca la **Song of Storms** en el árbol que está frente al **Hyrule Castle** (junto a Malon) y accederás al **escondite secreto de una Skulltula.** Destrúyela y consigue la prueba de que lo has hecho con el **boomerang. Pero, justo antes de coger el boomerang** de vuelta, da un salto hacia atrás para salir de la pantalla. Si vuelves a



entrar en el hoyo, la Skulltula aparecerá de nuevo, pero te habrás apuntado la anterior.

47 *Se busca botella. Razón: Link*

Por si no puedes realizar alguno de los trucos anteriores por falta de botellas, ahí van sus localizaciones:



• En **Lon Lon Ranch,** juega al **Supper Cucco Game** de Talon y cuando ganes recibirás, una bonita botella de leche Lon Lon.
• En **Kakariko Village,** encuentra todas las gallinas y colócalas en el corral. La mujer de al lado te dará otra útil y práctica botella.
• En **Lake Hylia,** con la **Silver Scale** en tu poder, sumérgete en el agua y coge la botella con la carta para King Zora.
• Con **Link Adulto, ve al Market y habla con el fantasma** que te encuentras en la habitación de la derecha, nada más pasar el **puente levadizo.** A continuación sal, recolecta todos los Poes y una vez quealcances los **1.000 puntos** el fantasma te dará otra botella.

48 *Una tienda oculta en Ganon´s castle*

Si te encuentras con problemas en **Ganon's Castle,** no tienes más que seguir estas instrucciones que te indicamos a continuación y obtendrás una valiosa ayuda.
• Primero, baja hasta el nivel inferior de la habitación principal. Ahora, equipa las **Lens of Truth** y pégate al muro circular. Si avanzas despacio, eventualmente encontrarás un **espacio disimulado** en el muro. Entra por él y verás un montón de fairies volando alrededor de **Deku Scrubs,** que están vendiendo unas pociones. Asegúrate de que coges las fairies y las metes en botellas, ya que así, cuando mueras, rellenarán tu barra de energía.



49 *A veces uno no se da cuenta de lo que tiene*

Muchas veces podrás salir de situaciones desesperadas o encontrar tesoros ocultos simplemente **fijándote en los consejos e indicaciones que te proporciona Navi, tu pequeña "hada madrina".**



Seguro que la mayoría de vosotros cree que, una vez pasado el inicio del juego, cuando os sirve de guía en vuestros primeros pasos, sólo dice obviedades, pero no siempre es así. Por ejemplo, aquí tienes algunos casos en los que te será de utilidad:

Cuando Navi se ponga de **color verde** y vuele sobre un punto determinado, casi seguro es una **señal que te indica que hay algo oculto ahí.** Pulsa entonces el botón **C-arriba** para escuchar sus palabras.

Si no sientes ninguna vibración del Rumble Pak (aunque para eso hay que estar en poder de la Stone of Agony, claro) entonces lo más probable es que se trate de una **fairy roja. Toca la Song of Storms o Zelda's Lullaby** para atraerla. Si no dispones de Rumble, no podrás sacar provecho a la Stone of Agony, pero Navi te puede valer.

En algunas ocasiones, Navi también te indica puntos potenciales donde puedes utilizar la **canción del espantapájaros o la situación de cuevas secretas.** Aprovecha estas señales para conseguir monedas o poner en práctica los trucos.

50 *¿Y dónde guardo yo tanta bomba?*

Si llega un momento en que **no tienes sitio para llevar tantas bombas** como te gustaría, deberías intentar **conseguir una bolsa para bombas más grande.**

Mientras controlas a Link como chavalín, dirígete al **Bombchu Game del Market.** Juega por segunda vez y, si ganas, recibirás una bolsa donde cargar 30 bombas.



Claro que si no se te da muy bien lo del Bombchu, no te apures porque hay otra manera de conseguirla: también como Link niño, **dirígete a Goron City y busca a un Goron adulto** que está girando sin parar el muy loco. **Haz que se detenga con una bombazo y te dará la bolsa.**









Resident Evil 2

¿Ya has jugado la aventura doscientas veces y aún no has conseguido un ranking digno?, ¿o no has conseguido ver el final? Entonces, sigue los pasos de nuestra guía y concluye todos los escenarios en un tiempo récord.

PRIMER ESCENARIO — LEON

Esquiva los primeros zombies y llégate hasta la **armería**. Una vez hables con el dueño, **recoge las balas** de ambos mostradores. Ahora machaca a los zombies que han atacado al armero, si quieres **conseguir ya mismo la escopeta,** o déjalos en paz si puedes esperar a conseguirla en la comisaría. Avanza hasta encontrar a los zombies de la verja, coge la munición de la ambulancia y elimina a los que te asedian, esquivando al que está dentro de la cancha. Sal, recoge la munición de los cubos de basura y despacha a los **zombies a cuchilladas subido al contenedor** (aunque tardarás lo tuyo), o esquívalos haciendo eses.

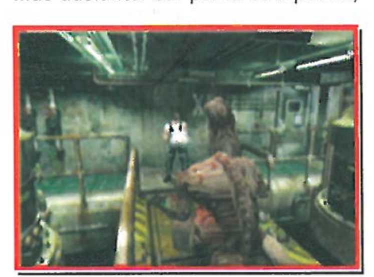


Cruza la puerta metálica y corre hasta la **puerta del autobús.** Hazte con las **balas del asiento trasero** y encárate al pedazo de hembra que se arrastra a tus pies, además de a su amigo. Una vez fuera del autobús, intenta esquivar al grupo de zombies. Al primero, por la izquierda, los demás por el fondo del escenario. Una vez cruzada la puerta de barrotes, puedes hacerte con **hierba verde en el macetero de la izquierda,** si bajas por la escalera. Si prefieres girar a la derecha, esquiva a los dos señores, y entra en la comisaría, que hasta que salgas...

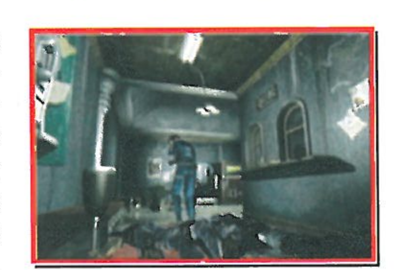


COMISARÍA

Ve a **5** (mapas en las páginas siguientes), te encontrarás con un **señor azul** infectado por el virus, que te entregará una **Tarjeta Azul,** que debes usar en el **ordenador del hall** para desbloquear las otras dos puertas principales. Entra por **6.** Encontrarás un **baúl** donde podrás dejar y coger cosas durante la aventura.Todos están interconectados, de manera que lo que dejes siempre podrás recogerlo en cualquier otra habitación con un baúl. En el cajón de la mesita encontrarás **munición** (tendrás que conseguir primero una **llave pequeña**), y en el **banco,** un documento importante, ya que incluye la clave de la caja fuerte **(2236 ó 4542)** que encontrarás más adelante. Sal por la otra puerta,



enfréntate al Licker si tienes escopeta, o pasa corriendo si llevas prisa, y cruza la puerta. Entra en **7** y usa el **Mechero** en la chimenea para conseguir la **primera Joya Roja.** Ve a **10** y deja la Joya Roja en el baúl. Sube hacia el segundo piso por la escalera y ve a **17,** donde debes resolver el **puzzle de las estatuas.** Pon la gris a la izquierda, y la rojiza a la derecha, sobre sus cuadrados correspondientes. Recoge la **segunda Joya Roja y ve a 18.** Coge la escopeta



del armario y la **Medalla Unicornio.** Vuelve hasta **4,** y deja la segunda joya en el baúl. **Usa la Medalla en la estatua de 4 y recibirás la Llave de Picas.** Ahora ve a **8** y recoge la **Manivela** una vez hayas empujado la escalera contra el armario. Sal y ve hasta el final del pasillo. Entra en **19** y sube. Avanza hasta que el suelo se rompa. Pulsa el interruptor y sal por la abertura. Mueve a la derecha las estanterías primera y segunda, empezando por la izquierda. Ve al panel del cuadro y recoge el **Enchufe Alfil.** Sal por la puerta doble y ve hasta el otro extremo del corredor, para llegar a **20,** recoger una Llave pequeña, ir a **19,** usarla y pillar una modificación para la pistola (combínala cuando la pistola no tenga munición, y tendrás 18 balas más; lo mismo con la escopeta y la Magnum). Vuelve a **20** y sal por la otra puerta para ir hacia **22** (corre al pasar junto a los cuervos). Verás el **helicóptero accidentado.** Baja por la escalera y métete en la caseta, donde





conseguirás una **Manivela circular.** Sal por la puerta por la que entraste, ve hasta el helicóptero y **usa la manivela en el depósito de agua.**

Hazte con las dos joyas Rojas y dirígete a **21.** Colócalas en los dos bustos y recoge el **Enchufe Rey y la Llave de Rombos,** al lado de la estatua. Vuelve al pasillo y sal al exterior, por la puerta que aún no has utilizado. Baja y ve a **12.** Cruza la puerta y estarás en **11,** donde te enfrentas a los zombies antes de llegar a la **caja fuerte.** Ábrela con la combinación correspondiente, y recoge el mapa. Sal por la puerta doble, elimina a todo lo que se mueva (mejor con la escopeta), y ve a la puerta del final. Continúa hasta **16,** donde, tras recoger el **Cable y el Enchufe Torre,** saldrá un Licker. Elimínalo y ve a **15** para obtener otra Llave Pequeña, que deberás usar en **6** si quieres munición. Utiliza el Cable en el panel del pasillo y ve a **9** para recoger un film (puedes revelarlos en **10**). Ve a **5,** enfréntate al poli del comienzo, el infectado, que ya no se entera de nada, y recoge la **Llave de Corazones** de la mesa. Ve a **11** y cruza la puerta que aún no has usado. Avanza por el pasillo y baja la escalera.

SÓTANOS

Elimina a los perros y ve a 26 para recoger el mapa. Si quieres, antes puedes ir a **25,** bajar por la alcantarilla y llegar a una sala de descanso, aunque tendrás que enfrentarte a más perros. En **26,** para restaurar la electricidad, pulsa los interruptores así: **arriba, abajo, arriba, abajo, arriba.** Ve a **28** y ayuda a Ada con la furgo. Sal al pasillo y abre la verja para llegar a **30,** donde conocerás a Ben. Recoge la **Palanca de la pared** y vuelve a **29,** donde la usarás. Baja, elimina a las arañas, y sube. Estás en **31,** donde debes recoger los **tres Enchufes e ir a 32** para colocarlos en el panel. Ahora **controlas a Ada.** Corre a **33** intentando esquivar los perros, hazte con el **mapa de la pared,** baja por los escalones y empuja las cajas para que te sirvan de pasarela. Sube, pulsa el interruptor, cruza por las cajas y recoge la **Llave de Tréboles.** Si quieres, al salir puedes ir al ascensor, usarlo y recoger munición extra. Vuelve hasta la pared que te separa de Leon y volverás a tomar su control. Recoge los "regalos" de Ada y ve a **25.** Hazte con la **Tarjeta Roja,** elimina a los zombies y ve a **27.** Coge munición y una metralleta o una bandolera. Lo lógico es **dejarle la bandolera a Claire,** porque tiene que llevar muchos tipos de munición para el lanzagranadas.

COMISARÍA 2

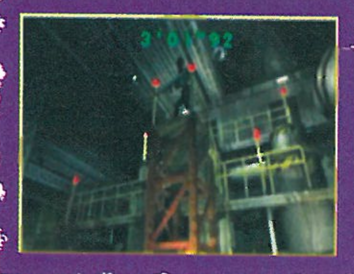
Entra con la **nueva Llave en 13** para conseguir munición, nuevo documento y la Magnum. Ve a **14,** usa el Mechero en la caldera del fondo, y enciende las antorchas en el orden siguiente: **12, 13, 11.** Coge la **Rueda dentada** y sube al segundo piso, a **19,** llevando además la **Manivela larga.** Sube la escalera de la biblioteca y sal por la puerta. Ve a **34,** usa la manivela en el agujero de la pared, sube por la escalera y usa la rueda en la parte izquierda del mecanismo. Pulsa el botón y coge el **Enchufe Caballo.** Arrójate por el hueco y saldrás en **30.** Ve a ver a **Ben** y recoge el documento. Desciende a las alcantarillas por **29,** entra en **31,** coge los Enchufes



que no hayas colocado aún y, por si acaso, la escopeta. **Graba** si no tienes arrestos suficientes. Entra en **32** y enfréntate a un **gusanazo con patas** que escupe cositas con más patas. La pistola en un principio y, si se acerca mucho, la escopeta es más útil. Coloca los Enchufes y ve a **35,** donde está Ada. **Salta al agua** y cruza la puerta.

ENFRÉNTATE A TYRANT

Este antiguo enemigo del primer RE nos asustará unas cuantas veces en la partida del segundo escenario. Para dejarlo KO, lo mejor es dispararle tres veces con un arma como el lanzagranadas o la Magnum. Cada vez que lo tumbes, regístrale y te harás con munición extra. Si te sobran munición y sangre fría, siempre puedes esquivarle describiendo círculos a su alrededor y saliendo por piernas en la dirección que más te convenga. Eso sí, cuidado, porque intentará meter sopapos mientras gira.



LAS ALCANTARILLAS

En **36,** coge munición y un documento. Empuja el armario y descubrirás una escalera que baja a un almacén en el que, encendiendo las lámparas con el Mechero, podrás recoger munición de escopeta y **Magnum.** Antes de salir de **36,** coge la **Manivela circular.** Baja y de nuevo serás Ada. **Sigue a Anette** por



los pasillos y recoge el mapa de la pared. Sube la escalerilla y corre por el tubo de ventilación hasta el otro extremo sin parar. Bajarás a **37.** Después de la charla, cruza la pasarela y baja. Volverás a tomar el control de Leon. Sigue por donde fuiste con Ada, pero no subas la escalerilla. Métete en el hueco de la pared y recoge la **Medalla Lobo** y munición. Esquiva a los bichotes peludos y sal por la puerta de la izquierda. Más arañas y, al final, un panel en el que debes poner la Medalla Lobo y, más tarde, la **Medalla Águila.** Sube al hueco y entra a **38.** Ve al otro extremo de la sala, usa la Manivela, cruza, y vuelve a usar la Manivela circular para que suba el puente. Salva si lo crees conveniente. Cruza la puerta y avanza hasta **39.** Abre la compuerta y empieza a correr hacia la **luz roja** que viste en la pared. Pulsa el mecanismo y caerá una **bombona de gas.** Cuando el cocodrilo la tenga entre las muelas, dispara. Vuelve a **39,** sube con **Ada a 37,** cruza el puente y sube hasta el cuadro de mandos. Recoge la **Medalla Águila** y un documento. Coloca la Medalla y cruza por el nuevo camino. Avanza hasta **40,** activa el vagón y entra. ¡Vaya, otra vez **Birkin!** Antes de que el brazo salga, se ve caer polvillo, con lo que el enfrentamiento es bastante fácil si le disparas cada vez que aparezca. Fin de trayecto.

FÁBRICA ABANDONADA

Baja del vagón y enciende el **cañón de bengalas con el Mechero.** Recoge la **Llave de la caja de armas.** Cruza la puerta y elimina los zombies. En la primera bifurcación gira a la izquierda y coge modificación para la escopeta. Ahora ve a la derecha y usa la puerta. En este cruce ve a la izquierda, hacia la escalera. Sube y llegarás a **42.** Cógelo todo y deja un hueco en el inventario, donde debes llevar munición abundante. Graba. Sal a **43** y sube al vagón. Dentro está la llave que debes utilizar en el panel exterior para ponerlo en funcionamiento. Vuelve a entrar y, ▶▶





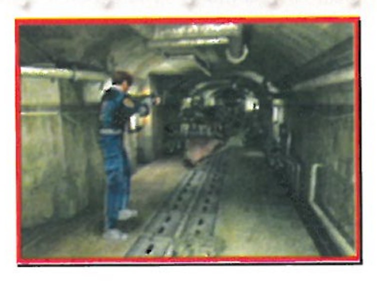
PRIMER ESCENARIO (continuación) LEON

▶▶ cuando aparezca el enemigo, sal fuera. Mantén las distancias y dispara con algo gordo, como la Magnum o la escopeta. ¿Ya? Pues hala, al laboratorio.



LOS LABORATORIOS

Entra en **44,** coge lo necesario, reorganízate y sal hacia **45.**Ve por el **corredor azul** para entrar en **46** y coger la **Caja de fusibles.** Cámbiala en el brazo mecánico por el **Fusible Principal.** Ve con él a **45** y úsalo en lamáquinadel centro. Ahora ve por el **corredor rojo** y deja al menos dos huecos libres en el inventario. Ve a **49,** recoge el **Lanzallamas** del armario y los documentos. Uno de ellos muestra la contraseña **"NEMESIS"**. No pulses el botón del panel. Si quieres, haz arder la planta del conducto de ventilación, entra por él y recoge munición en **50,** aunque aquí hay dos Lickers. Si no quieres, nada, hombre, no es imprescindible. Sal al pasillo y abre la compuerta. Elimina las plantas con el lanzallamas, cruza la puerta y baja por la escalera. Baja y estarás en **52.** Ve a **58,** no te pares en el panel de la pared y sigue hasta **53,** donde hay un **mapa** y un **baúl.** Coge la Llave de la caja de armas y ve hacia **54.** Usa la Llave en el armario y te harás con una modificación para la Magnum. Entra en **56** y coge la **Tarjeta del Laboratorio.** Ve a **57,** elimina a la polilla sobrealimentada, machaca las larvas del ordenador y úsalo. Introduce la clave "NEMESIS" y ve a **48,** en el piso superior. Abre la compuerta y **registra tus huellas dactilares** para hacerle un favor a Claire. Entra en **47,** elimina a los



malos y recoge el **MO Disc.** Cuando **Anette suelte el G-Virus,** recógelo. Comienza la cuenta atrás. De camino a **53,** utiliza el MO Disc en la disquetera de **58.** Graba. **Coge la Magnum, la escopeta, y toda la munición y hierbas** posibles. Entra por la puerta de **58** y corre hasta la sala del enfrentamiento definitivo. Usa tus armas más potentes y esquiva con rapidez, sobre todo a la **segunda mutación de Birkin,** que salta como un sapo con zapatos nuevos. **Dispárale sólo cuando esté en el suelo.** Si eres diestro, disfruta del final. O, del medio final.... ¿Qué dices Claire? Sí, sí, enseguida nos ocupamos de ti. Tranquila, no seas envidiosa.

EXTERMINANDO LICKERS

Para eliminar a estos enemigos, sólo hace falta llevar un arma potente, como la escopeta o la ballesta, y descargar tres certeros disparos apuntando hacia abajo. También, con sangre fría y espacio puedes esquivarlos. Si vas a por el nivel A, el tiempo es oro...



SEGUNDO ESCENARIO CLAIRE

La **segunda parte comienza** en un lugar no visitado antes: la parte posterior de la comisaría. No te asustes por los polis, ya sabes: corre y esquiva.

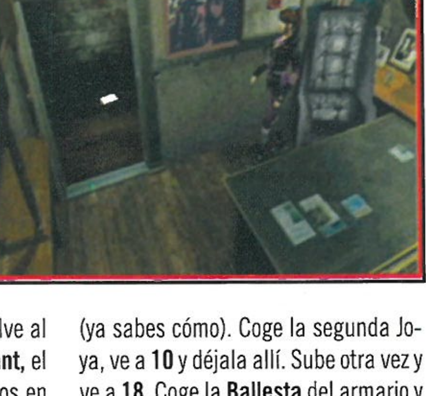
LA COMISARÍA

Corre hacia el fondo y entra por la puerta de la derecha. **Entra en la caseta de la derecha y recoge la llave.** Sigue esquivando zombies y usa la llave en la puerta de la izquierda. Sal por



la otra puerta y sube la escalera tras ver el accidente del helicóptero. Entra por la puerta de al lado y estarás en el **pasillo de los cuervos.** Esquívalos, también a un licker, y llega a **20,** donde hay un documento. Sal al corredor de **4** y coge la **Medalla Unicornio** del fondo, en la pared, además de activar la escalera de incendios. Baja a **4** y recoge el **lanzagranadas.** Ve otra vez al pasillo de los cuervos y sal por la puerta que lleva a **12.** Ve a **11** y deshazte de los zombies. Coge la **Manivela circular** del rincón y, en la caja fuerte, granadas y un mapa. Vuelve al helicóptero y usa la Manivela circular para apagarlo. Coge la munición del cacharro roto y vuelve al pasillo. **Verás la llegada de Tyrant,** el enemigo que te dará varios sustos en este segundo escenario.

Ve a **21,** recoge la **Tarjeta Llave** y, si puedes, esquiva al Licker. **Baja a 4 con la Tarjeta y la Medalla Unicornio,** úsalas en el ordenador y la estatua, respectivamente. Con la **Llave de Picas, ve a 6** y usa la ganzúa en la mesa. Coge el documento y ve a **8,** donde cogerás otro documento y el **Mechero.** Sal y avanza a **7.** Coge el documento, usa el Mechero en la chimenea y coge la primera **Joya Roja.** Ve a **10,** coge el documento, y sube por la escalera a **17** para resolver el puzzle de las estatuas

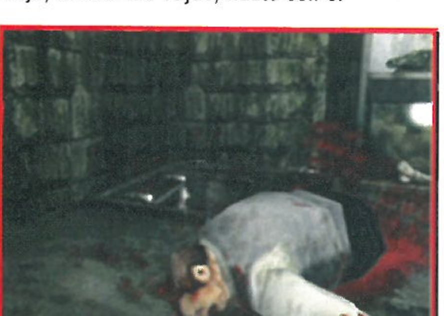


(ya sabes cómo). Coge la segunda Joya, ve a **10** y déjala allí. Sube otra vez y ve a **18.** Coge la **Ballesta** del armario y la **Llave de Rombos** de la mesa. Recoge el documento al intentar salir por segunda vez. Machaca al zombie que asedia a Sherry, el personaje secundario de Claire., y ve a **19.** Sube por las escaleras y avanza hasta romper el suelo, pulsa el botón, pon las estanterías en posición (como con Leon) y hazte con la **Piedra Serpiente.** Baja a **10** para dejar sitio en tu inventario. Entra en **9** y rebusca hasta encontrar los Explosivos. Entra en **5** y coge el **Detonador** y el documento. Entra en **6** para hacer sitio en el inventario y ve a **16,** llevando suficiente munición para los zombies que encontrarás. Coge la **Piedra Águila** de la estantería y esquiva al Licker. Vuelve a **20,** coge las **dos Joyas Rojas,** ve a **21** y colócalas en su sitio para recoger una **Mitad de la Piedra Azul.** Vuelve a **20** y coge el Detonador y el Explosivo, combínalos y úsalos en la puerta rota de al lado del helicóptero, en el pasillo. Entra en **24** y conoce al **jefe Irons,** mala persona, él. Avanza a **23,** enciende la luz, **habla con Sherry,** coge el documento del cofre y ve a **24.** Coge la **Llave de Corazones** y el documento de la mesa de Irons. Si llevas alguna Piedra, aprovecha para colocarla en el panel de detrás del cuadro. Baja al **4** por la escalera de incendios y ve a **13.** Baja la escalera.



LOS SÓTANOS

Ve por la derecha y entra en **26.** Tendrás que restaurar la electricidad en el panel **(arriba, abajo, arriba, abajo, arriba).** Coge el mapa, sal al pasillo y ve ahora hacia la izquierda. Cruza la puerta y baja por la escalera, al final, cuidándote de los perritos. Entra en la primera puerta de la izquierda para llegar a **31c,** habitación de descanso. Sal y verás a **Sherry. Ahora la controlas a ella.** Usa el elevador y corre hasta **33.** Baja, coloca las cajas, hazte con el



mapa, pulsa el interruptor, coge la **Llave de Tréboles** y sal. Si quieres granadas explosivas, ve a la otra puerta; si no, vuelve hasta la pared que te separa de Claire. **Recoge los regalos de Sherry y ve a 25** con el lanzagranadas en ristre. Elimina a los Lickers y coge la Tarjeta Llave. Ve a **27** con tu nueva tarjeta y coge la munición que creas conveniente. También puedes hacerte con la **Bandolera,** que expande tu inventario. Sal y ve a **28** y pasa por la otra puerta (cuidado con los perros). Pasa a **29** y coge la Manivela (Crank). Ve a 30 y coge las **flechas de la estantería.** Vuelve a la comisaría.

LA COMISARÍA 2

Entra en **13** y recoge el documento. Ve al baúl más próximo y coge el Mechero. Ve a **14,** enciende la estufa y resuelve el **puzzle de las antorchas** (como con Leon). Coge la Rueda y ojo con Tyrant. No entres en **15** si no quieres y avanza por el pasillo, Deshazte de Tyrant, ve al baúl y coge la **Manivela larga, la Rueda Dentada y las Piedras.** Graba. Sube a **19,** sube las escaleras y, al balcón. Entra en **34,** usa la Manivela larga, sube la escalera, usa la rueda en el mecanismo, pulsa el botón y coge la otra **Mitad de Piedra Azul.** Combínala para tener la **Piedra Jaguar.** Baja hasta **24,** ocupándote de Tyrant en el camino, y coloca las Piedras en el panel. Entra, coge el documento y ve al ascensor. Entra por la puerta con dos antorchas y admira el final de Irons. Baja por la trampilla y elimina al **Birkins mutante** con palo a base de lanzagranadas. Sube a por Sherry y vuelve a bajar hasta el lugar de la caída de Birkins y su palo. Pulsa el botón del final y sube por la escalera.

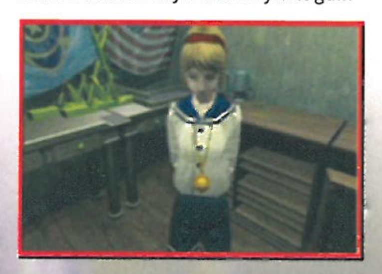


LAS ALCANTARILLAS

Entra en el primer hueco de la pared y ve a **36.** Usa la ganzúa en la puerta si quieres munición. Usa el elevador y encuentra a **Leon malherido.** Sube por el otro elevador y llegarás a **37.** Coge lo que quieras y vuelve junto a Leon con la Manivela circular. Avanza por el pasillo, coge el mapa y entra. Sube al hueco de la pared, donde hay dos cadáveres. Coge la **Medalla Lobo** del de laderecha. Ve en la otra dirección, esquiva arañas y entra por la puerta. Esquiva más arañas y usa la Medalla en el panel del fondo. Entra en **38** a toda pastilla. Usa la Manivela circular en el orificio para bajar el puente, cruza y vuelve a usarla. Ve a **39** y salta al agua para subir las escaleras. Cruza el puente y recoge la **Medalla Águila** y un documento de la parte superior. Vuelve al panel de las medallas y usa la que falta. Cruza la nueva puerta y avanza hasta donde debía estar el vagón. Pulsa el interruptor y sube con Sherry.

LA FÁBRICA ABANDONADA

Sal y usa el mechero en el lanzador de bengalas para coger la **Llave de la caja de armas.** Sal por la puerta, machaca, y, en la primera bifurcación, ve a la izquierda para coger el **Lanzadescargas.** Ve ahora por la derecha y, en la bifurcación, gira a la izquierda para ir a **42** y salvar la partida. Sal a **43** y desciende por el elevador. Cruza la pasarela y coge la **Llave del vagón.** Activa el sistema y verás a Tyrant gam-



berreando. Ya sabes lo que toca. Vuelve a **42** y usa la Llave para que vuelva el vagón. Sube a él si llevas armas gordas y alguna hierba. Cuando aparezca el señor **Birkins, sal y enfréntate a él con tu lanzagranadas.** Una vez eliminado, entra de nuevo. El vagón se detendrá. Vuelve a salir y entra por el conducto de ventilación. Entra por la única puerta posible y llegarás a **60.** Empuja hacia el elevador la caja azul y baja con ella a **61.**Continúa hasta colocarla junto a las demás. Graba. Monta en el otro elevador, elimina los lickers y pulsa el interruptor que devuelve la electricidad al ascensor. Vuelve a él, pulsa el interruptor junto a la puerta y baja al laboratorio.

EL LABORATORIO

Entra en **44** para organizarte. Ve a **45,** coge el pasillo azul y ve a **46.** Recoge el fusible, haz el cambio pertinente con el brazo mecánico y vuelve a **45.** Por el



pasillo rojo, ve a **49.** Coge documentos, la Tarjeta Llave y pulsa el botón antes de ir a **51.** Abre la compuerta, cárgate a las plantas y baja por la escalera. Pasa por la puerta para ir a **58,** un sembrado de lickers. Pasa a **53.** Recoge la Llave de la caja de armas y entra en **54** para hacerte con granadas. Ve a **56** y coge la **Llave de la sala de potencia.** Sal, ve a **57,** elimina el polillón e introduce la clave **"NEMESIS"** en el ordenador. Ahora ve a **48** y registra tu huella. Entra, elimina a los Lickers, y la ametralladora será tuya. Sal y ve al ascensor contiguo a **44: graba.** Baja en el ascensor y encamínate a **61.** Sube a la caja que trajiste,y accede a la puerta de la **Sala de potencia.** Vuelve a subir a **45** para recoger a Sherry y la Llave Maestra del cuerpo de su mamá. Vuelve con Sherry al ascensor y usa la Llave Maestra en el panel. Sube al tren y recoge la Llave de la Plataforma. Abre el baúl y hazte con las armas más bestias Sal del tren y usa la Llave de la Plataforma en la verja, sube a la pasarela y pasa por la puertecita. Coge los enchufes principales de la pared y corre al otro extremo para introducirlas en el otro generador. Ahora aparece el bichote gordo, el **señor Birkins** elevado a n. **Esquívalo dando vueltas a su alrededor a una distancia prudente,** hasta que el **lanzamisiles** y una mano amiga aparezcan en escena. Úsalo contra el monstruo y corre hasta el tren. Ve a la cabina para ponerlo en marcha.La cosa no ha terminado, chaval. Ahora, con un arma bestia (mejor el lanzamisiles, si aún te queda munición), ve al fondo del vagón y dispara hasta dejar planchado a Birkins. Ya está, ya. Disfruta del final, haz caso a tu padre, y cena de una bendita vez.

INFORMES EXCLUSIVOS

En nuestra tardía pero magistral versión de «Resident Evil 2» podemos disfrutar de seis informes exclusivos, recogidos en una carpeta llamada "EX FILES". Aquí os informamos de su título y ubicación.

1. DARIO'S NOTE

En el autobús, en un asiento a la derecha de la puerta de salida.

2. DAVID'S LETTER

Dentro de la oficina de los detectives, en la que debemos usar la Llave de corazones para entrar, sobre la mesa más larga de la habitación.

3. OP. INSTRUCTIONS

En las alcantarillas, en el lugar donde encuentras la Medalla Lobo. Busca en ambos cuerpos una segunda vez.

4. JOURNALIST'S NOTE

En el pasillo marrón que lleva a la habitación donde recoges la Rueda dentada, hay una puerta verde. Entra, elimina al Licker y busca poco a poco por los muebles.

5. JILL'S NOTE

Dentro de la oficina S.T.A.R.S., en la mesa contigua a la de Chris.

6. UMBRELLA MEMO

Este documento apareció entre nuestros extras, pero sentimos decirte que no sabemos dónde lo recogimos. El terror, que nos obnubila.

DIFERENCIAS: LEON/CLAIRE

CLAIRE ESCENARIO 1

- En la tienda recogerás la Ballesta de manos del dueño.
- En la comisaría, las Piedras de colores están en los mismos lugares que los enchufes de Leon y, debido al diferente itinerario de entrada a las alcantarillas, el monstruo que Leon se encuentra en 32, Claire lo verá después de la muerte del jefe Irons.
- Claire llega a las alcantarillas desde el despacho del jefe Irons.
- En los laboratorios debes preparar una vacuna para Sherry. Ve a 47, coge el recipiente y enciende la máquina que procesa la vacuna. Espera y recoge la vacuna procesada.

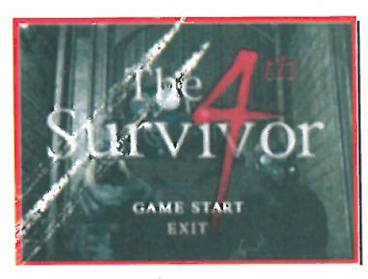
LEON ESCENARIO 2

- En la comisaría, Leon accede a las alcantarillas desde 29, al igual que en su primer escenario.
- Leon se encuentra al primer monstruo con patas que escupe cositas con más patas en 32, tras colocar todos los Enchufes en el panel correspondiente.

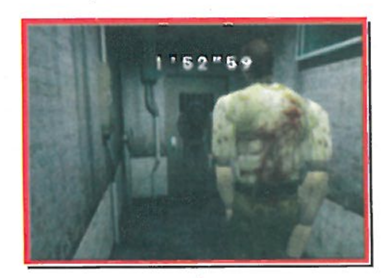
EL CUARTO SUPERVIVIENTE

HUNK

Cuando tu habilidad sea lo suficientemente alta para hacerte ambos escenarios con un Nivel A, aparecerá Hunk, un soldado que también está inmerso en esta pesadilla. Sigue nuestros pasos para completar su escenario con éxito. ¡Ah!, el de To-Fu es el mismo, pero sólo con el cuchillo.



- Sube por la escalera y sal rápido por la puerta.
- **Usa la pistola para cargarte a la chica y al zombie del puente.** Colócate a la izquierda para atraer a los zombies de la derecha. Cuando se aparten, esquívalos y entra.
- Corre pegado a la pared izquierda para esquivar al primer zombie. Esquiva al segundo y espera un momento para ver hacia dónde se dirige el de la puerta. Baja las escaleras.
- Pasa corriendo pegado a la pared derecha para esquivar a las arañas y sube por la escalera.



- **Pulsa correr antes de que salga la pantalla y los perros no te pillarán.** Gira a la izquierda y sal.
- Pasa por el lado más alejado de los zombies arrastrados, gira a la izquierda, esquiva a los dos zombies y sal. **Si te cierran, usa la escopeta.**
- Corre y gira a la izquierda a la altura de los coches para **esquivar a los dos primeros perros.** Haz un raudo giro a la derecha para llegar a la salida sin que te rocen.
- Corriendo, gira a la derecha, luego a la izquierda, y sal libre de picotazos.
- Gira a la derecha y espera junto a la puerta. Dispara a los perros con la pistola a medida que se acerquen, hasta terminar con los tres.
- Corre a la puerta de la derecha antes de que los zombies cierren el paso. **Cuando cambie la cámara, arréglatelas para encontrar un camino zigzagueante** que te libre del contacto de los enemigos.



- Equipa la escopeta y acaba con el zombie que tienes ante tus narices. Ahora ocúpate de los dos de la puerta a tu izquierda. No hace falta eliminarlos, sólo hacerte sitio para pasar.
- En el **hall principal,** ve a la primera puerta de la izquierda.
- Dirígete hacia la columna y espera a ver qué camino toma la primera araña. Ve por el lado libre y esquiva a la otra araña pegándote a la pared.
- **Esquiva a los tres lickers** dirigiéndote a la pared de fuera y corriendo



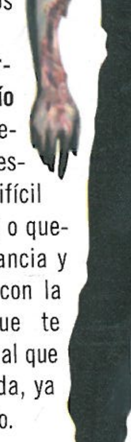
pegado a ella. Cuando dobles la esquina, ve hacia la pared interior. Vuelve a girar hacia la de fuera, luego hacia la de dentro, y habrás esquivado a los tres.
- Espera en la esquina hasta que aparezca la primera planta. Entonces, usa la pistola hasta acabar con ella. Sitúate sobre su cuerpo y acaba con la segunda, también con la pistola.
- **Corre hacia la derecha esquivando el veneno.** Al otro lado, dispara tu Magnum hasta eliminar las plantas.
- Corre hacia la esquina derecha y espera a que llegue **Tyrant.** Esquívale con un rodeo y sal.
- Esquiva a los dos primeros, corre entre los que están en el suelo sin que te cojan, y esquiva a los que se arrastran hacia ti pisando sobre sus piernas (las piernas no muerden, ¿no?). Si te pillan, usa la pistola.
- No te muevas y espera mirando hacia el pasillo estrecho que no tiene salida. Espera a que se acerque el licker y corre. Aparecerá otro licker desde el



pasillo estrecho. Gira rápido a la derecha y sal.
- Sube la escalera y sal a la parte superior del hall.
- Elimina a las plantas con la pistola desde una buena distancia.
- Antes de entrar, equipa la escopeta. Corre de frente nada más salir en pantalla y párate delante de los tres zombies para volarles la almendra (apunta hacia arriba). Ten cuidado con los de detrás. Esquiva los cuerpos del suelo con zigzags y ve hacia



la puerta. Esquiva a este último zombie, o despedázalo si quieres salir.
- Revienta la breva del primer zombie, rota a la derecha y haz lo mismo con los de ese lado.
- **No hay cuervos, sino un tío enorme.** Puedes intentar esquivarle (difícil pero posible) o quedarte a distancia y machacarlo con la munición que te quede. Es igual que la gastes toda, ya has terminado.

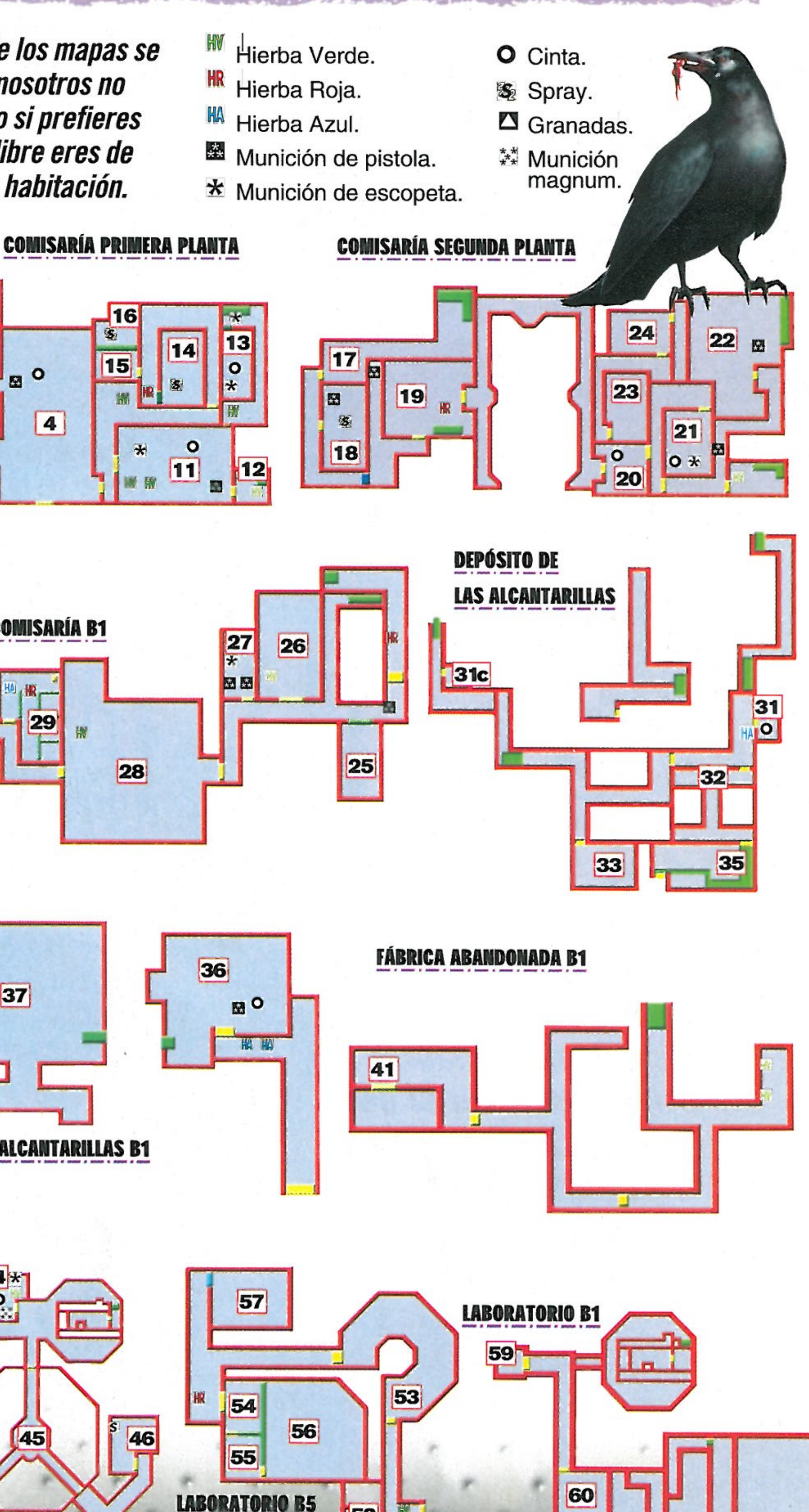


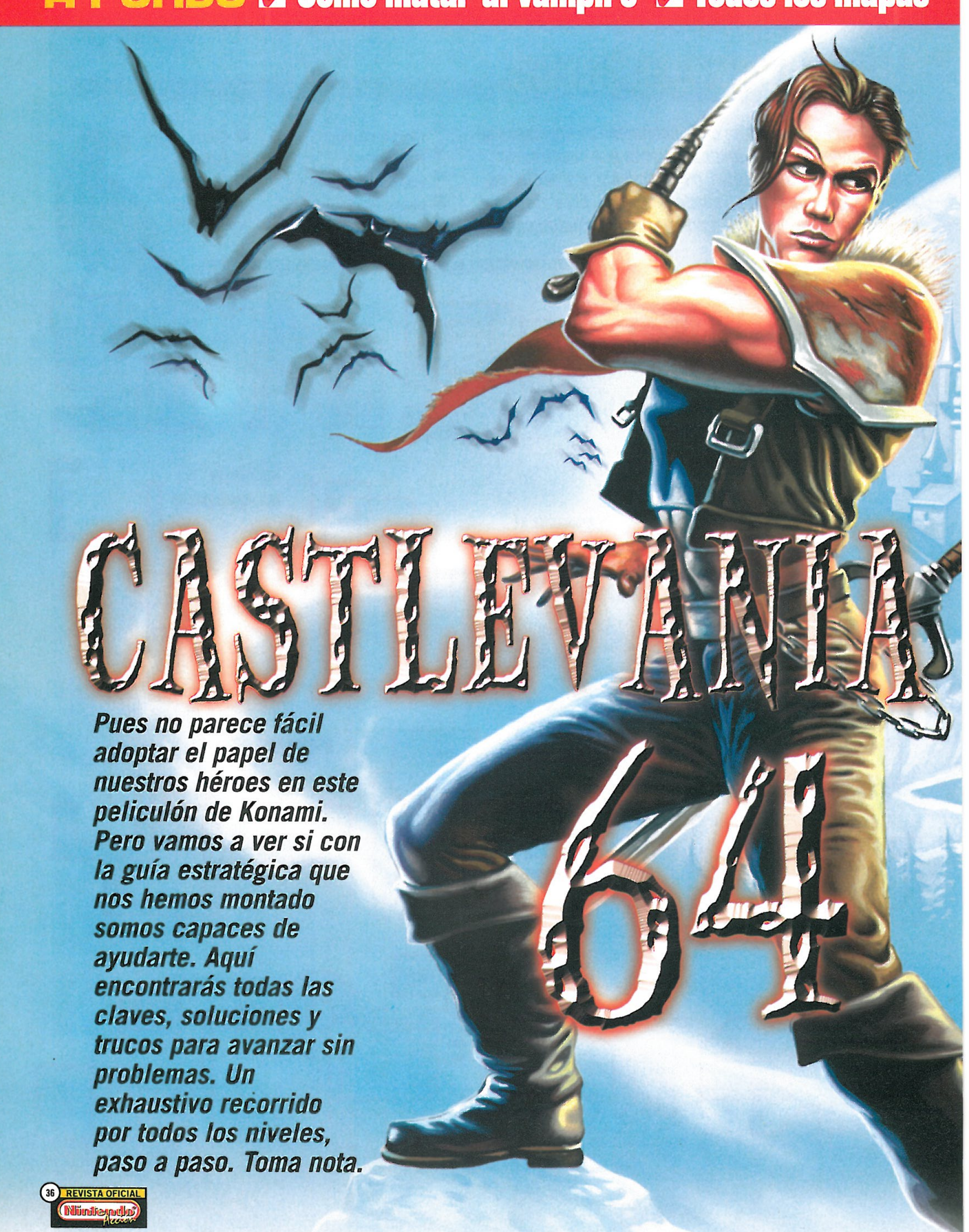


LOS MAPAS DEL JUEGO

La numeración que ves en cada habitación de los mapas se corresponde con la del texto. Recuerda que nosotros no sabemos cómo vas de salud, o de munición, o si prefieres armar a Leon con la ametralladora, así que, libre eres de recoger los ítems que te hagan falta en cada habitación.

HV Hierba Verde.
HR Hierba Roja.
HA Hierba Azul.
Munición de pistola.
* Munición de escopeta.
Cinta.
Spray.
Granadas.
Munición magnum.



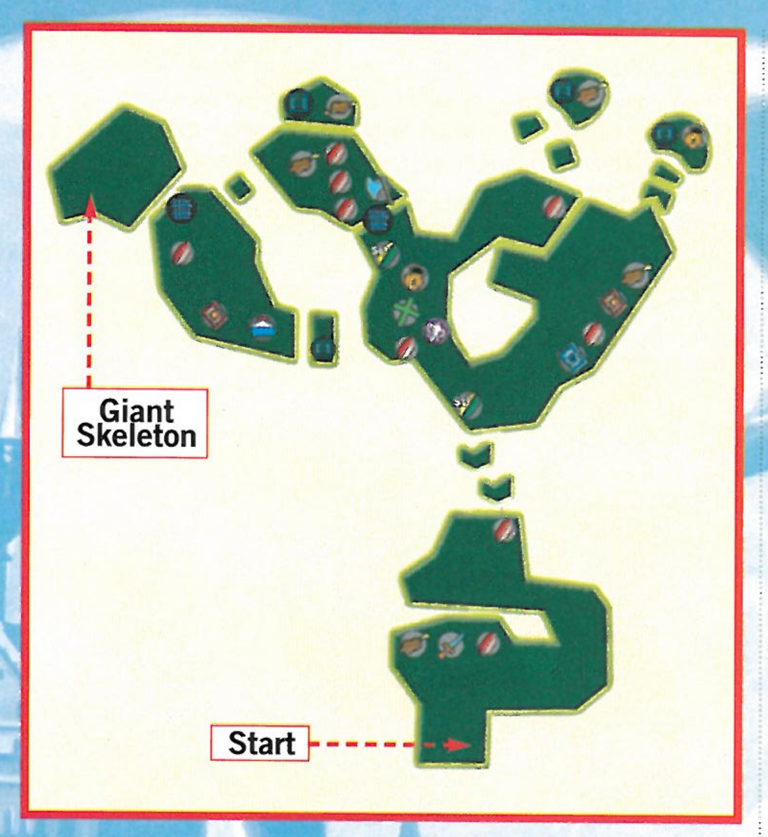


CASTLEVANIA 64

Pues no parece fácil adoptar el papel de nuestros héroes en este peliculón de Konami. Pero vamos a ver si con la guía estratégica que nos hemos montado somos capaces de ayudarte. Aquí encontrarás todas las claves, soluciones y trucos para avanzar sin problemas. Un exhaustivo recorrido por todos los niveles, paso a paso. Toma nota.

FOREST OF SILENCE





El primer nivel nos enseñará, a base de enemigos enormes y acrobáticos saltos, las dificultades que nos esperan a lo largo del juego. Es común a Reinhardt y Carrie. Comenzamos la aventura comprobando que en este bosque hay de todo menos silencio. Los rayos impresionan mucho, pero poco más. No te acerques demasiado a ellos, porque queman. Detrás de los dos árboles tenemos tres antorchas. Dirígete al camino de la derecha y encontrarás un esqueleto. Por el momento se encuentra bien ahí tumbado pero, si avanzas un poco más, una secuencia te mostrará el final de su siesta...

Tras mandarlo de nuevo a dormir (esta vez en varios pedazos), encontrarás un **portón con escudo.** Golpea varias veces en el escudo y se abrirá 1. Tras él espera el **mayor esqueleto animado** en forma de homínido que hayas visto nunca. Al reducirlo, huirá levantando un par de plataformas que te franquearán el paso. **No olvides la antorcha** antes de saltar. Al otro lado encontrarás dos caminos. Sigue el de la derecha y enseguida te plantarás ante dos construcciones. Saquea sus antorchas y dirígete a los escalones que hay a la izquierda 2. Un salto te permitirá llegar al techo de la primera, en el que hay otra antorcha. Otro saltito y estarás en la segunda, con su correspondiente antorcha.

Sigue tu camino saltando un par de veces más hasta encontrar **una antorcha y el primer interruptor** 3.


1




2

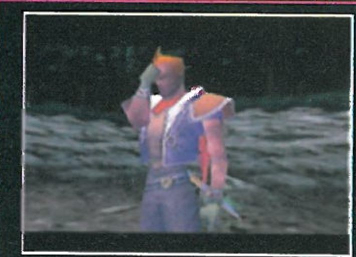

3

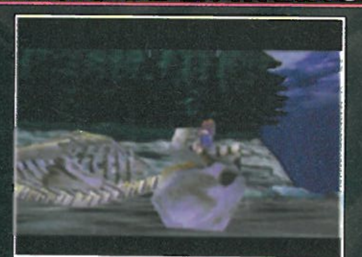

4

Actívalo y te las verás con un hombre-tigre con inclinaciones asesinas. Después de mostrarle que tú también tienes esas pequeñas manías, vuelve a la bifurcación y toma el otro camino. De regreso, **aparecerán por primera vez esqueletos-bomba.** Lo mejor que puedes hacer es **huir en cuanto los oigas.** Si los ves llegar, revientalos. Por el camino que indica la señal, encontrarás una **joya blanca donde salvar tus avances** 4 y la verja que abriste pulsando el interruptor. Cruzándola, tienes una antorcha a tu derecha. Ve ahora al pedestal 5 que tiene una antorcha encima. Buscando dentro, encontrarás **ROAST CHICKEN.** A


5

EL INICIO DE LA AVENTURA







La historia de Castlevania comienza con nuestro héroe santiguándose, en espera del enfrentamiento con los enemigos sobrenaturales que le acosarán durante el juego. Al encontrar el primer cadáver de un humano, los esqueletos empiezan a llenar el escenario.



FOREST OF SILENCE — FASE 1

BOSS 1



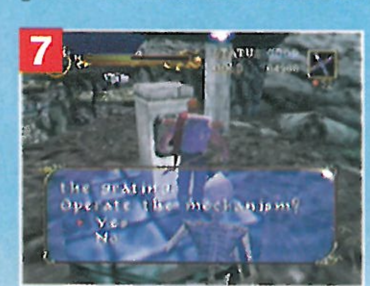


La mejor manera de cargarse a este grandón es esperar a que pare de imitar a un potrillo trotón. Mantén distancias para evitar los posibles huesazos y atácale a latigazos por la espalda. Para los esqueletos pequeños, usa el arma secundaria, mientras corres para evitarlos.

la izquierda hay un **camino cortado,** pero lo que nos interesa es la **piedra al borde del barranco.** Golpéala varias veces y recoge tu premio 6. Ahora entra en el mausoleo de la derecha y golpea el ataúd de arriba. Continúa por el camino de la derecha. Una nueva



bifurcación. Sigue hacia delante cogiendo las antorchas. Dos saltos y te plantarás ante el **segundo interruptor** 7. **Coge la antorcha,** pulsa el interruptor y disponte a probar tu habilidad, porque las dos plataformas grandes han descendido a la altura del





río. Baja por las plataformas pequeñas y salta a las grandes 8. La cámara no lo pone fácil, de modo que afina bien el salto. Sube por las plataformas del otro lado y vuelve a la bifurcación. Toma el otro camino, por el que encontrarás de nuevo **una joya blanca y una verja abierta** 9. A los lados de la verja hay un par de



antorchas. Avanza hasta toparte con tres mausoleos 10. Un poquito de pillaje por los ataúdes de su interior 11 (lo cierto es que con uno de ellos no te vas a hacer de oro) y estarás preparado para dirigirte al camino de la izquierda. Por allí **te encontrarás con un esqueleto que es conveniente desmembrar antes de saltar,** porque si no puede hacerte la gracia de tirarte un hueso al cráneo mientras saltas, mandándote a hacer gárgaras con las apestosas aguas del río. Salta a la plataforma y mira a tu izquierda. Curiosa plataforma. Salta apurando todo lo que puedas y coge el **ESPECIAL1** 12. Vuelve a la plataforma anterior y sigue tu camino. Al cruzar el arco nos atacará

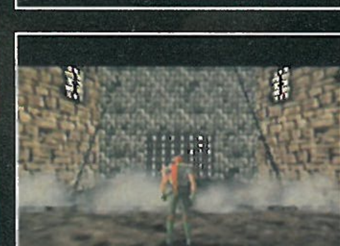


LA ENTRADA AL CASTILLO



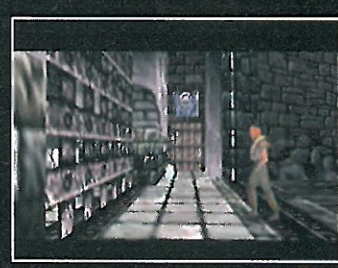


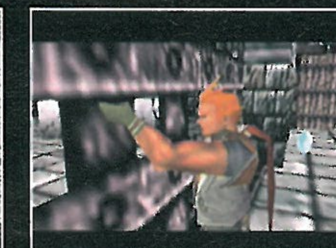














Una vez que hayamos conseguido eliminar por segunda vez al esqueleto gigante, tendremos acceso al castillo. La secuencia nos mostrará cómo baja el puente levadizo con gran estruendo, dejando libre el paso a Reinhardt. Pero, al entrar, nuestro amigo comprueba que la compuerta está anclada al suelo y... ¡de repente el puente se cierra! La aventura continúa en las torres...

FOREST OF SILENCE

HOMBRE-TIGRE





Al pulsar el primer interruptor, veremos que aparece un hombre-tigre que sacude tortas como un señor. Para eliminarlo fácilmente, da vueltas alrededor del interruptor y espera a que intente sacudirte. Es el momento de flagelarlo malamente. Si puedes, "hazle la pirula" y cógele la espalda. Es más seguro.



un **hombre-lobo** 13, 14. Para despelucharlo sin complicaciones debes esperar a que caiga de uno de sus gráciles saltos. En ese instante, golpéale. Si estás jugando con Carrie, una táctica que puedes tener en cuenta es la de huir despavorido mientras soltamos bolazos de energía como quien no quiere la cosa. Una vez amansada la fiera con nuestro instrumento de cuerda, **encamínate hacia la estatua y coge ROAST CHICKEN en el pedestal** 15. Cuélate en el mausoleo adyacente y profana lo que puedas. Vete por el sendero de la izquierda cogiendo las antorchas hasta que el camino se corte. Baja por las plataformas y verás el **tercer interruptor** 16. Actívalo y vuelve sobre tus pasos hasta los tres mausoleos. Allí tienes, justo a la derecha, una verja abierta. Pasa, pasa y **activa el interruptor número cuatro** 17, sin olvidarte de la antorcha del final. Es el momento de volver a la estatua de la fémina e ir a la derecha, donde hay una verja (ahora abierta) y una **joya blanca** 18. Adéntrate en el paraje en cuestión y bájale los humos a nuestro amigo el esqueletazo chepudo, que viene acompañado de sus piojosos amiguitos motoristas. Bueeeeno, sí, lo has hecho bastante bien, pero sólo estamos empezando. Y si hasta ahora no ha sido precisamente un camino de rosas, imagínate lo que viene después, en las fases más avanzadas. Tampoco es para tanto. Ya, hombre, deja de temblar, que el esqueleto de abajo no muerde...



















BOSS 2







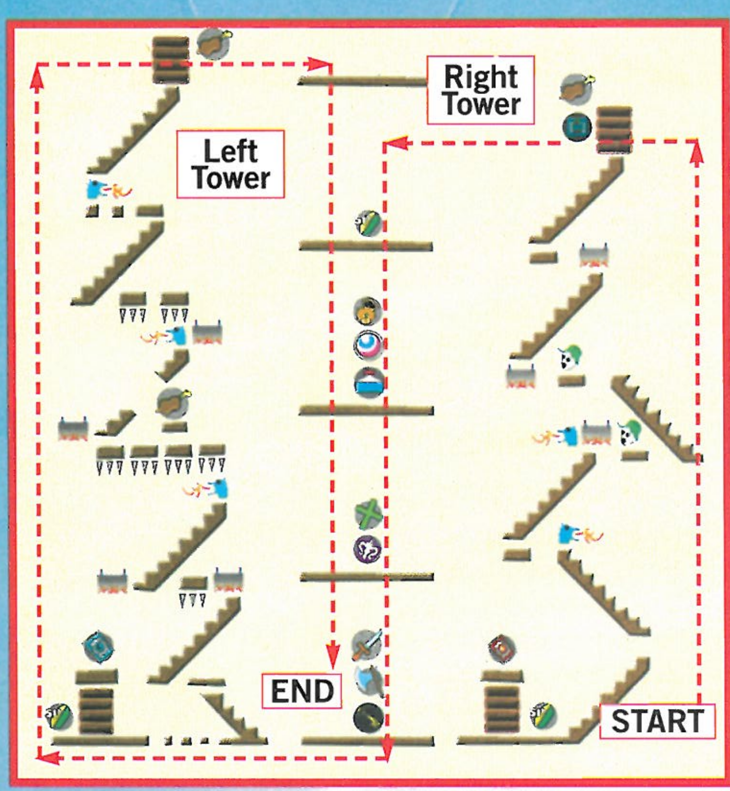






Esta vez nuestro querido amigo llega acompañado por esqueletos motorizados. Sacúdeles primero para evitar atropellos, y actúa con el mismo sigilo de la primera ocasión (manteniéndote a distancia de los posibles golpes de fémur) hasta romper todos sus cachitos.

CASTLE WALL — FASE 2



ITEMS

- Switch
- Chicken
- Axe
- Cross
- Beef
- Gold
- Cristal
- Knife
- M.Card
- S.Card
- Pow up
- Water
- Key
- Save

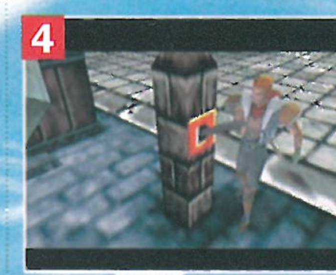
En el segundo nivel encontraremos sentido a la palabra desesperación, si no somos habilidosillos. Moviéndonos por las torres que custodian la entrada al castillo habrá que controlar los saltos con finura y elegancia. También es un nivel igual tanto para Reinhardt como para Carrie.

Nos acaban de subir el puente levadizo y estamos **encerrados en un pasillo con dos puertas y una joya blanca** 1. Entra por la de la derecha. Comienza la primera torre subiendo por las escaleras. Un salto fácil y una de las muchas cabezas escupe-fuego que verás en este nivel te saludará "calurosamente". Pártele el cráneo (evidentemente) y salta a la plataforma verde. Desde allí, dejándonos caer en el lugar oportuno, llegaremos a una repisa sobre la puerta por la que hemos entrado 2. Allí hay una antorcha. Vuelve a la plataforma verde y sigue adelante. El siguiente salto es macanudo, ya que tienes que **coordinar la caída de la cuchilla con el momento en que la plataforma verde esté más cerca de ti.** 3. Mide bien el tiempo de la cuchilla y no tendrás muchos disgustos. Ejercita otro poco tus pantorrillas y te encontrarás con el mismo salto que antes, pero con la cuchilla en el otro lado. Todo sea por unas piernas firmes; continúa subiendo. Otro salto, pero con cuchillas a ambos lados. Coordina más que nunca, por Dios. Una horda de murciélagos y estás arriba. Abre la puerta y prepárate porque te vamos a presentar a unas amigas. Tras hacerlas polvo, coge la antorcha que hay encima de la puerta por donde has entrado (si no lo has hecho ya) y **activa la palanca. Una secuencia te mostrará cómo se abre la verja del principio de la fase** 4, 5, 6. Sal por ella y caerás al lado de una **joya blanca y una piedra que se puede romper** 7. Déjate caer al siguiente piso y acaba con un par de cráneos con halitosis. Esperamos no



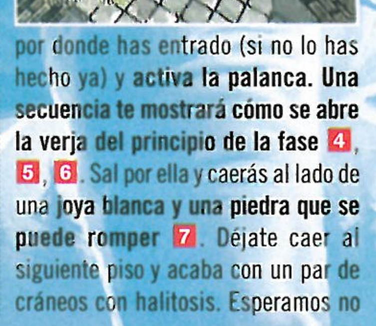
2


3



4


5


6


7

1

ENTRADA A LA VILLA

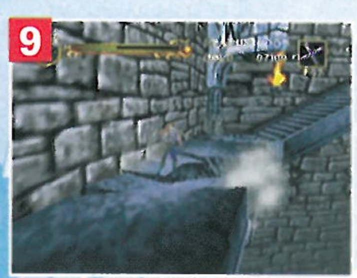




Al llegar al final de ambas torres, el castillo nos expulsa de su interior. La verja se cierra y aparecemos delante de un bonito jardín vallado, rodeado por unas estatuas de leones y señoritas. Reinhardt queda impresionado sólo con su entrada, pero cuando entre...





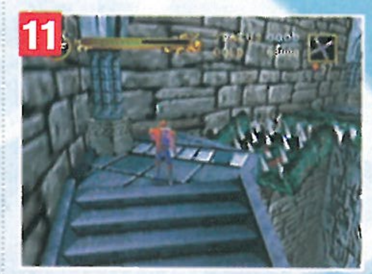


tener que decirte que cojas las dos antorchas y, si te place, el **agua bendita que hay en la columna.**

Cáete de nuevo y encárgate de la antorcha para dirigirte al otro lado de la sala, subir a la repisa, coger un **PCWER UP y 500 GOLD** buscando en los sacos de al lado. A tu derecha está el agujero en el suelo por el que tienes que dejarte caer. Aparecerás en el comienzo, sólo que ahora la verja está abierta. Entra y, en una de las tres antorchas disponibles, encontrarás la **LEFT TOWER KEY** 8. Una vez con la llave en nuestro poder, podemos abrir la puerta de la izquierda.

La segunda torre, por no tener no tiene ni suelo; ve con sumo cuidadito. Empezamos con saltos facilitos y seguimos subiendo. Sin previo aviso, el suelo se desploma 9, mandándonos a escaldar rábanos si no saltamos a tiempo hacia delante. En el salto que viene, con cuchillas a ambos lados y una plataforma verde de afilado reverso, podemos saltar con un poco de habilidad y caer en la repisa de encima de la puerta, como en la primera torre, cogiendo la antorcha 10. Volvemos al punto desde donde hemos saltado y seguimos adelante. Las siguientes cuatro plataformas no son peligrosas si sigues las instrucciones: **salta rápidamente de la primera a la tercera y de ésta a la cuarta.** En la





escalera que sigue hay que agarrarse de un salto al borde y seguir subiendo. El salto en ciernes es de lo peor que te has echado a la cara 11. Hay una cuchilla al principio y dos plataformas giratorias. Espera a que la segunda haya girado una vez para coordinar el salto entre la cuchilla y la primera. Sube la siguiente escalera como si te persiguiera un batallón de carabineros,





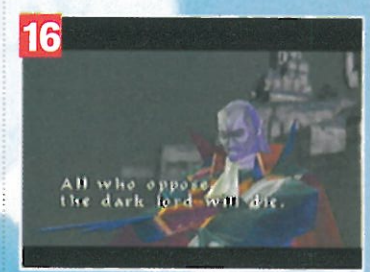
porque, cuando vayas pisando, se irán dando la vuelta, dejándote ver sus empastes nuevos. Ahora encárgate de la cabeza escupe-fuego antes de saltar. Mide las distancias y salta 12. Sube un poco más y te darás de bruces







contra una puerta con una luna tallada 13. **Esta puerta sólo se abre de noche, así que, si te pilla muy mal, pudes usar MOONCARD** 14, que es para lo único que sirve. Atravesando la puerta, comienza una secuencia animada en la que abriremos la verja, y donde el **mismísimo Drácula nos mostrará todo su afecto** 15, 16, 17. Al término de la secuencia, encontraremos una joya blanca y una antorcha



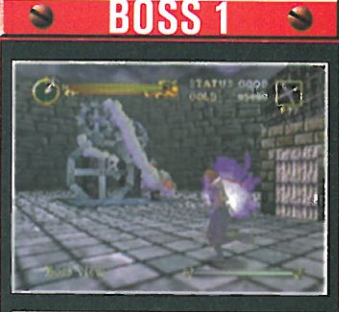




sobre la puerta 18, además de una piedra desmenuzable a su lado.

Ya sólo queda salir por la pequeña verja que se ha abierto, bajar por el mismo sitio que la primera torre y salir de la fase por la verja que se ha abierto delante de donde cogimos **LEFT TOWER KEY.** Un recorrido salpicado de peligros que nos ha permitido coger el tranquillo a nuestras "armas".

BOSS 1













Céntrate en una, y cuando vomite sus bolitas de fuego, salta hacia un lado. Corre hacia ella y latigazo al canto (y si quieres ponerte agresivo de verdad, hasta puedes pegarle con el especial). Una vez enfadada, escupirá ráfagas de fuego azul, que evitarás corriendo hacia ti. Espera y sacude. A la otra dile lo mismo.

VILLA

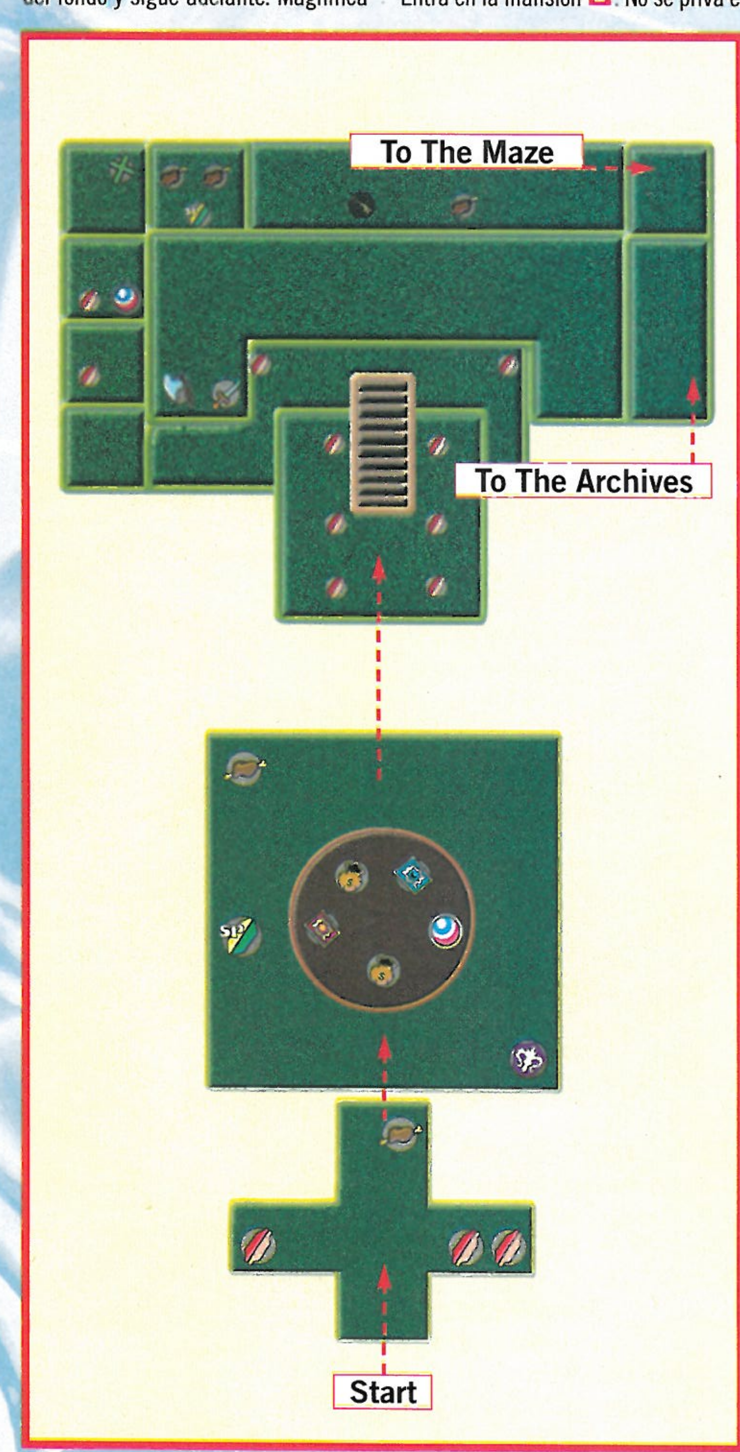
FASE 3

Entramos en el **jardín de la villa** y, como en toda casa con jardín, hay perro. Bueno, en realidad aquí hay seis, cada uno con tres cabezas (¿estos perros no están calificados como peligrosos por el gobierno? Buen multazo le van a endiñar al conde), y todos con ganas de comprobar las suaves texturas de nuestros órganos internos. Acaba con ellos, coge las antorchas de los lados, el **ROAST BEEF** del fondo y sigue adelante. Magnífica fuente, pardiez, victoriana a mi parecer. Ejem, bueno, me coges los **ítems que dejan las cruces de madera del principio y del final,** amén de la **MOONCARD** que encontrarás en la última lápida a la derecha antes de entrar a la mansión. También hay una **joya blanca** a la izquierda **1**. Ya, ya he visto el paraíso de los ítems en lo alto de la fuente, pero para cogerlos tienes un cuadro explicativo por aquí. Entra en la mansión **2**. No se priva el conde de mucho, no. Ejercita el vandalismo con todos y cada uno de los candelabros de la sala y así le vamos dando un disgusto al susodicho. Disponte a subir las escaleras, y digo disponte porque una secuencia te sacará de dicho menester. Vampiro nervioso al canto (está que se sube por las paredes).

Una vez convencido el individuo de que no eres su cena, sube las escaleras, machaca la lámpara que hay sobre ellas y rómpele los jarrones (je, je, qué malvados somos). **Roba también PURIFYING del primer sofá de la derecha.** Sal por la puerta de la izquierda y llegarás a un corredor que sólo sirve para **esperar a que sea una hora entre las 3:00 de la noche y el amanecer,** momento en que se abrirá la puerta (puedes acelerar la cosa con una MOONCARD). Entra en la siguiente sala a esas horas y otra secuencia hará acto de aparición. Ya conoces a **Rosa y a sus ídems blancas. Te quiso dar la llave de los archivos, pero alguien la había cogido.** Sal de allí por la otra puerta. Encárgate del candelabro y sube las escaleras. A tu derecha tienes armas. Métete en la primera puerta y coge todos los ítems a la vista. Acto seguido, abre la puerta del final. **Te presento a Vincent.** Tras la secuen-

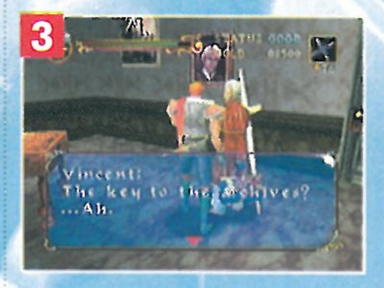








Esta es una de las fases más aventureras del juego. Tiene montones de llaves, diálogos y poéticos jefes. Además es un nivel largo, y de nuevo clavadito para ambos personajes. Aunque el laberinto no es nada del otro mundo (bueno, algo del otro mundo sí que tiene, ¿no?), te puedes confundir con facilidad. Echa mano al útil mapa, que para algo está.









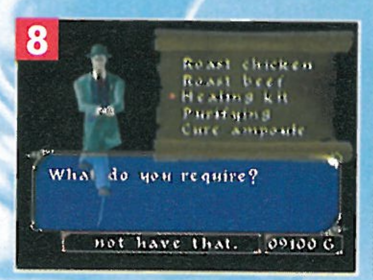


cia, habla con él 3. Sí, es tan tonto como parece; **te dará la ARCHIVE KEY.** Pasa a la habitación de donde él salió y coge **500 GOLD** de la mesa sin sillas y, si la necesitas, **la cruz**. Sal de nuevo al corredor. Un caballerete saldrá a tu encuentro, pobrecito. Ahora vamos a abrir el **STOREROOM** (la segunda puerta). Entra por la tercera y coge: a tu izquierda, **ROAST CHICKEN** en el trofeo 4; **PURIFYING** en el cuadro sobre la



chimenea; **PURIFYING** destrozando la segunda lámpara del techo; y **ROAST CHICKEN y STOREROOM KEY** 5 de los jarrones.

Vuelve al corredor y entra en la segunda puerta. Esto es el **STOREROOM,** una pequeño habitáculo con una **joya blanca, ROAST CHICKEN, ROAST BEEF, y PURIFYING dentro de la estatua.** Dirígete a la última puerta del corredor

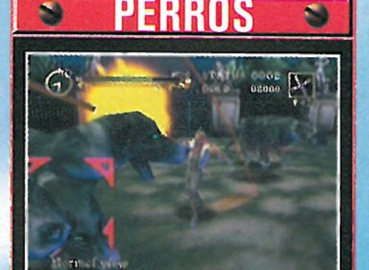


y entra. Después del sustito y del correspondiente jarabe de palo, **recoge un PURIFYING del jarroncillo de rosas y sigue por la otra puerta.** Una habitación de trámite te llevará hasta la **puerta de los archivos.** Una vez allí, tienes **AGUA BENDITA, PURIFYING** en la mesita 6 y **GARDEN KEY** 7 al fondo, en la esquina. Pon rumbo al corredor y entra en la cuarta puerta. Como



habrás notado (agudo, tú), esta puerta lleva a la misma habitación que la tercera. Sal por la puerta del final, la grande. Baja las escaleras y tendrás el gusto de conocer los buenos modales, saber hacer, gallardía y pundonor de **Renon.** Ya sabes, siempre que encuentres un contrato, su tienda de ítems estará a tu disposición 8. Coge **PURIFYING** de la armadura de la esquina y abre la puerta. **Te encuentras en la entrada del laberinto.** Quédate con la cara de esas "estatuas" porque las conocerás íntimamente dentro de poco. **Abre la puerta con la GARDEN KEY que encontraste en los archivos** 9 y avanza por el pasaje hasta llegar a la primera construcción con escaleras que tiene una antorcha en todo lo alto. De las dos salidas que hay, sigue por la de delante. Tras un par de curvas llegarás a una bifurcación. Ve primero a la izquierda y coge la antorcha. Vuelve y dirígete ahora a la derecha. Allí encontrarás una antorcha, el ítem que deja la estatua de la izquierda al romperla 10 y un apuesto jardinero que no dudará en talarte las ramas que te sobresalgan a la altura de la nuez si te acercas demasiado a él 11. Vuelve todo el camino y, pasada la primera construcción y el arco, gira a la derecha. Cruza el puente y una secuencia hará que tu instinto maternal salga a relucir. Ni los perros ni Frank están dispuestos a palmarla como todo hijo de convecino, únicamente ➤➤

PERROS





Solazándome en la villa, vi a mis mascotas comer, pero... ¡era mi pantorrilla!
Suéltame, Cazán, jo...faina. Ante tan gástrica afrenta, dí latigazos a espuertas ¡así que, yo, comidita!, ¡tragaréis agua bendita!

PLATAFORMA INVISIBLE









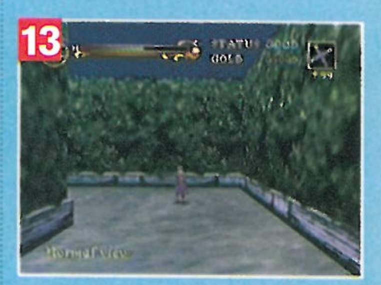
Tras acabar con los canes, y mirando hacia la diestra, vi una repisa en el aire, ¡pero si está casi en Cuenca!

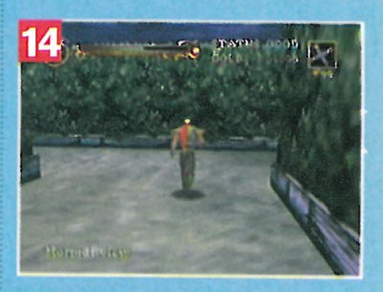
Brincando cual colegiala, me aferré a una plataforma etérea, vítrea, la Nada. ¡Y qué, alcanzo la antorcha!













FUENTE







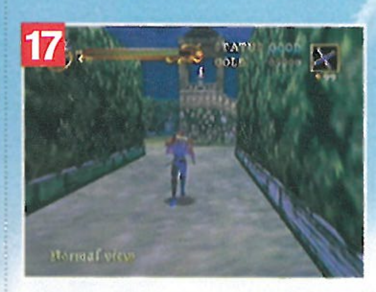
Entre las doce y la una surge un pilar en la fuente, donde te esperan pacientes, apagado el sol poniente, las viandas mil y una.

dejarán algún ítem de vez en cuando. **Utiliza tu arma secundaria con los perros** 12 y el alto no conseguirá ni olerte. Comienza cogiendo la antorcha y saliendo por donde viniste. Gira a la izquierda y entra por la puerta 13. Continúa y gira a la derecha en el primer cruce 14. Vamos, ni caso a la salida a tu derecha y llegas a otro cruce. La derecha es la salvación. Hop, hop, otro cruce. Esta vez da igual por donde vayas, **el caso es que llegues a la puerta del jardín,** donde ellos no pueden entrar 15. Cógelo todo y sal de nuevo para ir a la salida a tu derecha. Ignora el arco de la izquierda 16 y te encontrarás en una segunda construcción con escaleras y antorcha arriba

15


16


17. Carrerita a la derecha coges la antorcha, toda la vuelta a la construcción y sal por la izquierda. Corre al arco del final 18, coge la antorcha y vuelve para meterte en la salida a la derecha que pasaste antes del arco 19. Allí te espera **Malus. Agarra la COPPER KEY** antes de salir por el otro lado 20. En la

17


18


19


pequeña sala al final tienes una **joya blanca y una antorcha** 21. Desbloquea la puerta de enfrente y estarás en el hall del castillo. **Vuelve al laberinto por el interior del castillo y abre la COPPER DOOR** que está a la derecha de la primera construcción 22. Vete al otro lado del puente y sigue hasta el final, donde hay una antorcha 23. Vuelve al puente y entra por el arco. Una nueva joya blanca y una antorcha custodian la andrajosa puerta 24.

20


21


22


23


24


25


26


Abre, baja las escaleras, desantorcha el lugar y contempla la secuencia al acercarte al ataúd. Dale matarile 25, 26. Si salta y no cae, no pares de correr hasta verle. No dejes a su amiga-cena con las ganas y desintégrala también. **Coge las antorchas a los lados del ataúd y descubre el pasadizo secreto.**

LA AMIGA-CENA



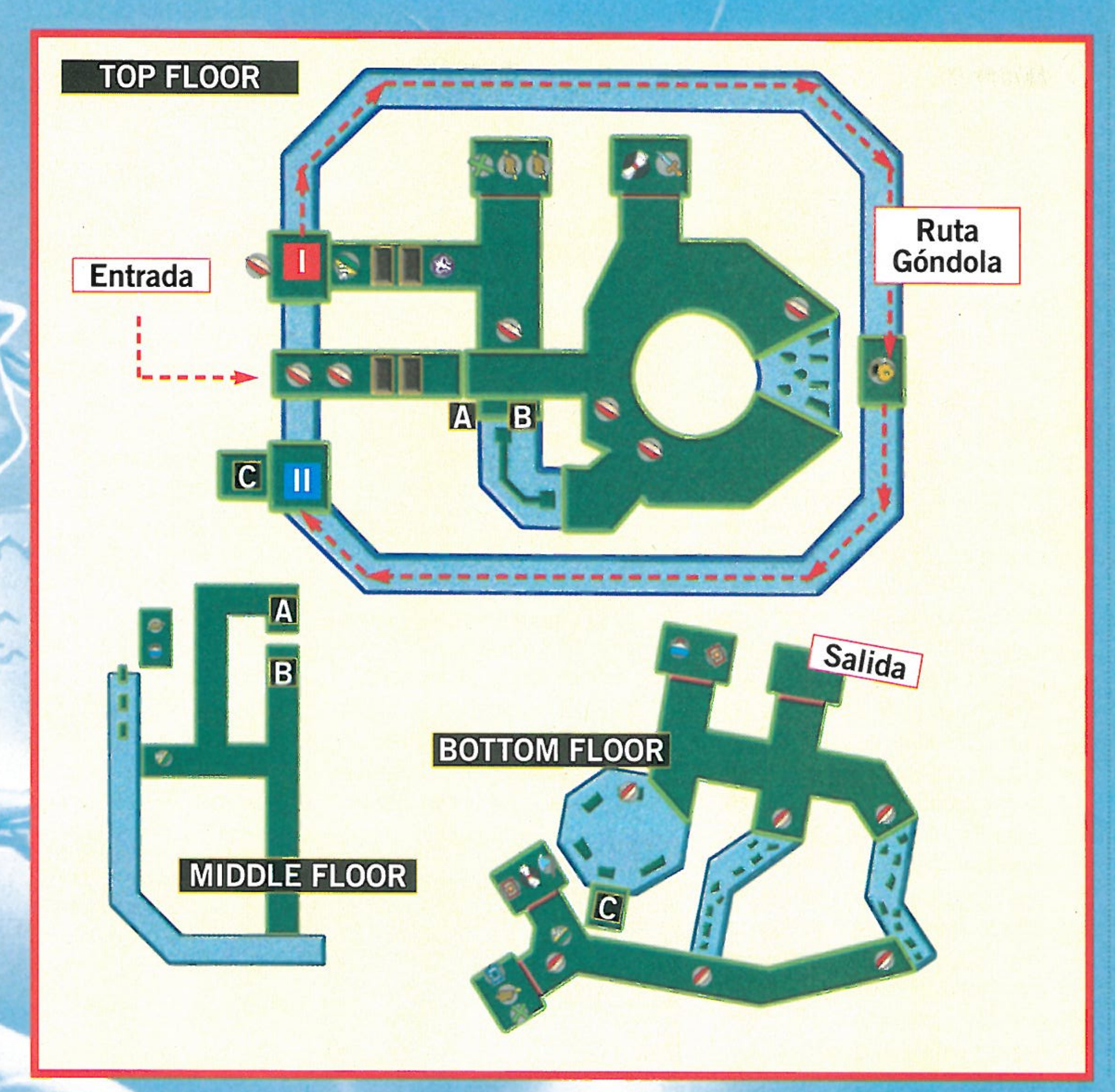




O cómo pasar de víctima inocente a vampira maloliente. Le saltas un par de dientes y la mujer se hace niebla. Le revientas los vampiros y esperas a que reaparezca. Le repites la jugada hasta que la malhadada, de vestidos harapientos y con esa gran virtud de saber hacerse viento, ya nunca pueda ser vista durmiendo en un ataúd. Sigue con los versos tú.

TUNNEL

FASE 4a





Al fin se deciden a separarse las sendas de los héroes del juego. Vamos primero con un laberíntico y aparatoso nivel, de uso exclusivo para Reinhardt, en el que podremos observar las consecuencias de los alimentos transgénicos y pudrirnos en agua pocha todo a la vez.

Comienza la historieta con un par de antorchas de ésas que tanto te gustan. Más adelante te encontrarás con unas **cuchillas que sortearás pulsando Z para deslizarte por debajo** 1. Las siguientes pásalas acercándote despacio y saltando por encima cuando caigan. **Baja en el ascensor rojo y observa**... ¡aaarghh! No preocuparse, que están tontas y sólo era una forma de pedir un par de latigazos para cada una 2. Brinca alegremente de piedrecilla en piedrecilla mientras tratas de no caer en el ¿agua?, ¿mucosa de cachalote? Bueno, es igual, **al otro lado está la primera joya blanca del nivel** 3. Avanza ligeramente y agarra el camino de la derecha en el cruce para darte de narices con el río y sus húmedas plataformas. Con un par de saltitos llegarás a coger dos antorchas. Vuelve hasta la bifurcación y sigue por el otro lado hasta ver dos señales. En la de la derecha **coge CURE AMPOULE** y dirígete a la diestra para desmenuzar un piedro

1



2



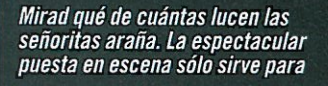
¿OIGA, AHÍ SE HACE PIE?











Mirad qué de cuántas lucen las señoritas araña. La espectacular puesta en escena sólo sirve para que nos invada la grima y si acaso para presentarnos a las mozuelas (por aquello del río).



junto al río y coger los ítems 4. Ve ahora por la izquierda y sube en el ascensor.

Arriba te encontrarás con un nuevo cruce, en el que debes ir por la izquierda. No olvides la luminosa antorcha antes de partir. Sigue recto hasta una







puerta de noche en la que hay un contrato y una luminiscente antorcha. Vuelve hasta las plataformas que pasaste, coge la incandescente antorcha y pasa saltando al otro lado. En una de las plataformas hay otro piedro desgajable 5.

Continúa cogiendo la calorífica antorcha hasta una nueva tanda de plataformeo, esta vez con una estrecha pasarela 6, así que despacito cual cachalote. Una nueva antorcha calentita y dos caminos. Sigue hacia adelante hasta la puerta de día, donde hay





tres antorchas de las que queman. Vuelve y tira por la siniestra, por donde las cuchillas. **Tras ellas se halla una joya blanca 7 y unos murciélagos.** Mándalos a la cama y ¡estás en el transportador!

Agarra la purificadora antorcha antes de subir. Una vez en marcha ten cuidado con las cabezas y sus llamaradas. **Llegarás al Transfer Point donde debes bajar 8.** Mientras esperas el transportador azul, entretente con esa chamuscante antorcha que ves. Ya llegó el cacharro azul y te has subido en él cuidándote de saltar la barra amarilla, ¿no?; bien. Otro tortuoso viaje con calaveras de todo tipo y tamaño, y has llegado al final del trayecto. Cuídate de grabar los avances en la joya blanca y sube por el ascensor 9. Delante tienes un magnífico lugar para demostrar que vales para algo como plataformista. Cuando hayas pasado, date la vuelta para pillar aquella llameante antorcha de la repisa. En el siguiente cruce continúa por la izquierda hasta la puerta de noche, en cuyo interior se encuentran una pareja de antorchas-luciérnaga, de las que iluminan. Continuando por la derecha









hay...¡otro cruce! Marcha por la derecha plataformeando 10 y ¡un cruce, qué sorpresa! Antes de hacer camino hacia adelante, **busca en la pala (ROAST BEEF) 11** y coge la antorcha ésa que se ilumina en la oscuridad. Delante hay una joya blanca y otra antorcha que echa humo, además del cruce de



costumbre. Persevera en tu camino hacia el frente hasta toparte con una puerta de noche que contiene dos antorchas combustibles y un contrato.

De vuelta a la joya blanca y a la izquierda. **Llegas a la puerta de día con un trío de antorchas que brillan con luz propia.** Retrocede hasta la pala y ve por la izquierda hasta un generador de sombras chinescas, también llamado antorcha. Trilirí, tralará de una plataforma a otra 12 y coge la incandescente antorcha antes de doblar a la derecha. Llegarás a la puerta de día con la que concluye la fase. Uf, que deprisita hemos ido esta vez. Un poco de oxígeno, por favor.

TAN BELLA Y TAN PIRADA...













La pobre Rosa ha decidido que su corazòn, a pesar de ser enorme, está cada vez más vacío. Como la pobre no soporta tener que hacer daño a los demás para seguir viviendo, lleva a cabo el acto más inútil del mundo ante tus ojos.

Al doblar la primera esquina, se cae el santo suelo, por eso tienes que dar un santo salto deprisita si no quieres estamparte santamente 1. El siguiente cometido es agarrarse con las uñas de los pies al saliente de la pared y... ¿qué?, pues déjatelas largas como todo el mundo. Venga, hoy

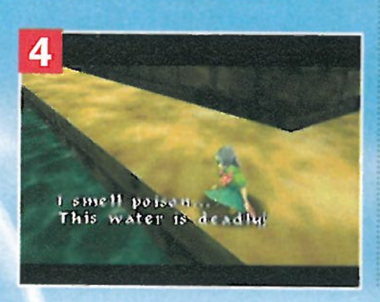


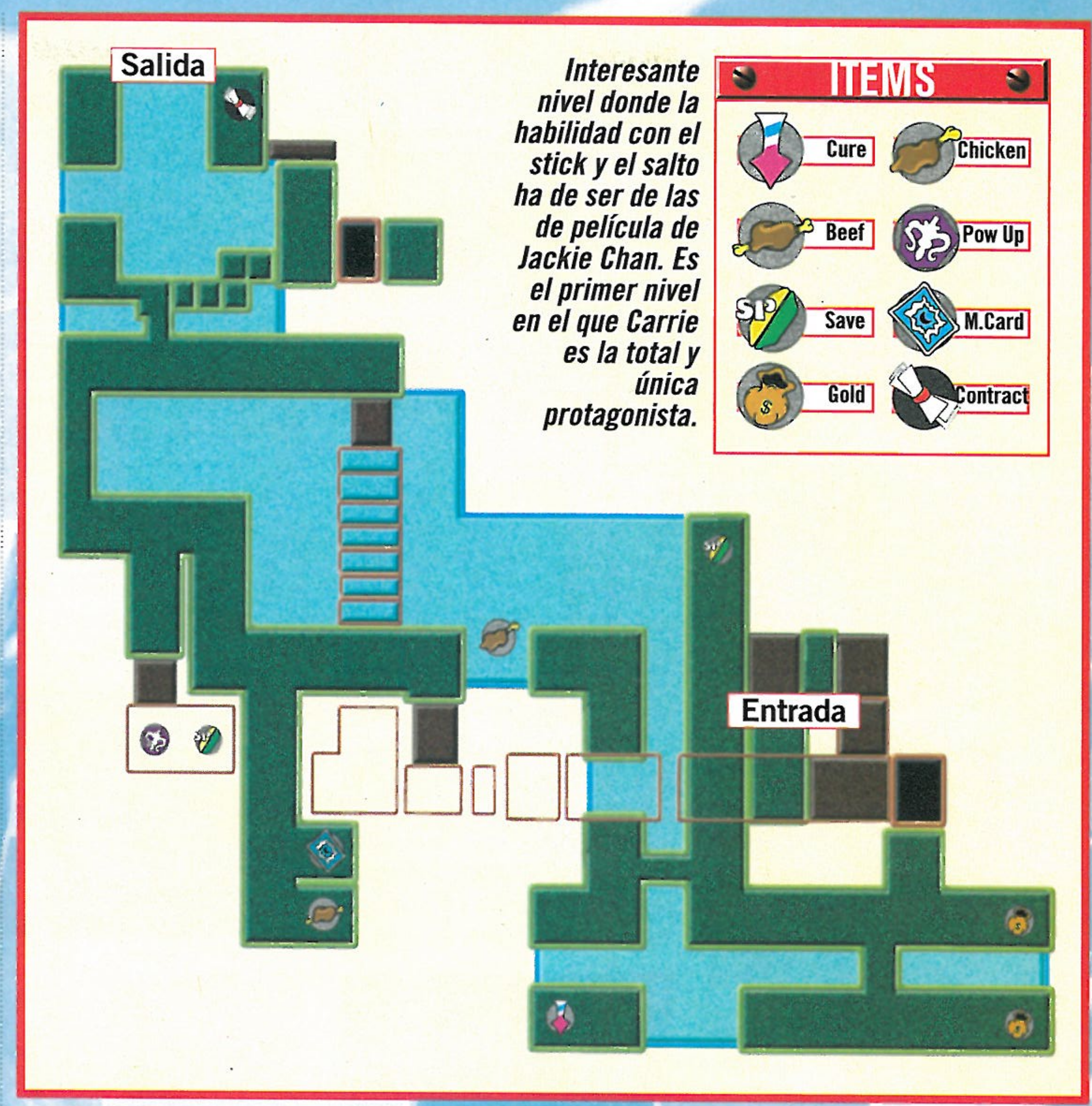
pasas con las manos, pero que no ocurra otra vez. Bien, pues eso, que dejas pulsado el botón y vas hacia tierra firme (y santa), a la derecha 2. Carrie, reconocida estudiosa de los cachalotes hibernantes, le echa un



vistazo al agua 3 y 4 y, acto seguido, me coges aquella antorcha a tu derecha, cruzas la pasarela para dirigirte a izquierda y derecha por ese orden y arramblas con las antorchas. Vuelve a la otra orilla y dobla la esquina para cruzar otra pasarela. En ese momento







Interesante nivel donde la habilidad con el stick y el salto ha de ser de las de película de Jackie Chan. Es el primer nivel en el que Carrie es la total y única protagonista.

deciden visitarte una panda de lagartos sin hogar pidiendo un mal bolazo explosivo que llevarse a la boca. Dales los que te sobren y verás que contentos se van (si es que no hay nada como compartir). Cruzada la pasarela,



gira a la izquierda donde te espera un último hambriento al que freírle la cara. Tras él está el interruptor que te permite seguir hacia la derecha 5, ya que corta la cascada que te impedía pasar. Cruza un arco y gira a la dere-



cha. Al llegar a la otra orilla sigue hasta el fondo, donde te espera una **joya blanca** 6. Vuelve atrás y métete por



la puerta dando de comer a más lagartos. El maldito santo suelo vuelve al ataque con sus santos intentos de dejarte sin santos dientes por dos veces consecutivas 7. Sube las escaleras y salta. Una vez en el otro lado, a la derecha hay dos plataformas por las



que llegarás a una antorcha 8. Al volver y seguir adelante, nuestro amigo el Santi (Santificado) vuelve a desplomarse doblemente antes de ver otra vez el río. Sigue por la orilla hasta un

LUCHA DE LAGARTOS





Pocas palabras nos bastan para aconsejarte cómo acabar con estos bichos. Simplemente ten cuidado de atacarles de lejos y mira bien por dónde salen del agua. Son las únicas claves para salir siempre bien parado.

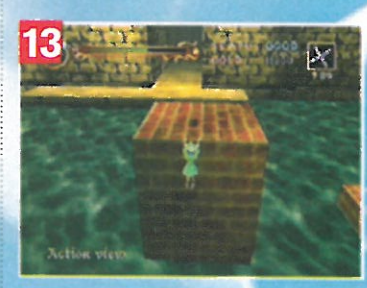

9


10

túnel en el que sólo podrás entrar agachándote 9. Después de los complicados brincos hallarás dos pasajes con sus respectivas antorchas y más de dos lagartos indigentes 10. De vuelta **en el río, avanza y cuélate por el siguiente túnel para llegar hasta una joya blanca y una antorcha** 11. Otra vez al río. Con todo cuidado continúa por la estrechisima pasarela para llegar a otra no tan estrecha. En la siguiente pasarela enana 12 tienes que llegar a la esquina y, desde allí, saltar a las construcciones de ladrillo que los cachalotes edifican para hibernar en el río 13. Cruzadas éstas con sangre, sudor y mucosa de un cachalote que estaba resfriado y nos estornudó encima, hemos de seguir recto por el túnel para pulsar un interruptor 14. Si necesitas comprar algo, puedes llegar hasta un contrato yendo a la derecha al salir del túnel y agarrándote a un saliente como Dios manda (ah, veo que al fin te han crecido las uñas) para ir hasta otro túnel donde te espera el papelito en cuestión 15. Vuelve por las construcciones de ladrillo con cuidado de no despertar algún cachalote y retrocede hasta la no-tan-estrecha pasarela. Si continúas recto por aquí, subirás unas escaleras, darás un par de saltitos y te agarrarás a un saliente a la izquierda de la puerta para llegar hasta una antorcha 16. Una vez allí saldrán unos esqueletos minusválidos pidiendo también algo 17; hay para todos. Vuelve hasta la puerta 18, sigue adelante y sortea los pinchos saltando cuando estén abajo 19. Acciona el interruptor 20 y vuelve todo el camino hasta la no-tan-estrecha pasarela. De aquí iremos hasta la esquina desde donde antes saltábamos a las construcciones de ladrillo, pero seguiremos por otra pasarela estrecha para comprobar que hemos cortado la cascada que no nos dejaba pasar 21. **Todo recto hasta una puerta de día** 22 que pone punto final a la fase.


11


12


13


14


15


16


17


18


19


20


21


22



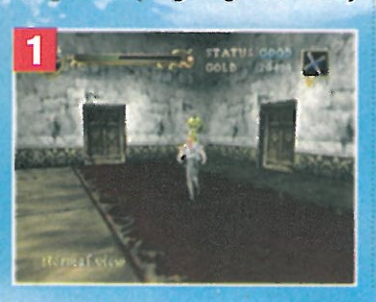


BULL BOSS
MAGIC CRISTAL
TORTURE CHAMBER
LIZARDMAN
Start
End



Nos adentramos en Castle Center, el centro activo del castillo. Un aparatoso y largo nivel, no por ello exento de momentos excitantes o emotivos que irán desentrañando la trama del juego y los tejemanejes que se trae el Conde con algunos de sus sirvientes. No dejes de mirar bien allá por donde pases, ya que aquí las cosas nunca son lo que parecen. Es el mismo para Reindhart y Carrie.

Nuestra andadura comienza en un **corredor en el que debes girar a la derecha** y entrar en la primera puerta. Te esperan **tres vampiros** con ganas de juerga. Sigue subiendo y



llegarás al **ascensor,** aún inutilizado. En el piso superior encontrarás dos puertas; debes ir por la del frente 1. El encuentro con los lagartos es inevitable ya que, de lo contrario, la puerta de salida no se abrirá. Una vez superados, entrarás en una estancia con unas escaleras derruidas y una **joya blanca.** Continúa para saludar a un par de caballeretes de cristalera y, en la siguiente sala, a un dúo de vampiros. Escalfados ambos, te encontrarás en un pasillo con cabezas que escupen fuego. **Siempre has de cruzar tras la**



cuarta llamarada. Entra en la puerta de la derecha y **habla con el lagarto** 2 para conseguir la **llave del "Torture Chamber"**, situado al fondo del pasillo inicial. Cruza a la siguiente

habitación, donde hay una joya blanca y **Magical Nitro.** Mientras transportes este Nitro no podrás saltar ni ser golpeado. **Lleva el Nitro hasta la pared agrietada en el corredor de las cabezas** y sus llamaradas 3.

Lo siguiente es ir al **"Torture Chamber"**, arramblar con un par de vampiros, **coger Mandrágora** 4, y volver con ella al lugar donde dejaste el Nitro. **Tras la explosión, ve por la**



derecha hasta la biblioteca. Sube por las estanterías al piso superior y encarámate al cubo para que el techo se abra. Repite la operación en el piso superior y estarás en el observatorio. **El orden en el que deben ser colocadas las estatuas es 2,4 y 8.** 5 Tras la luminosa animación, habremos **retirado el sello mágico** en el muro frente al morlaco muerto, al que toda-



vía no hemos visitado. Vuelve todo el camino hasta la sala con dos puertas y escaleras descendientes (después de los lagartos) y entra en la puerta de la derecha.

Estamos en una enorme sala con una estrecha pasarela, por la cual debemos ir hasta el otro lado y seguir subiendo. Una armadura nos saldrá al paso; encárgate de ella. Siguiendo nuestro camino, nos atacarán dos vampiros. En la habitación contigua hallarás un montón de **aparatos llenos de ítems.** Atravesada ésta, hemos de hacer frente a unas planchas con pinchos que se empeñan en averiguar qué



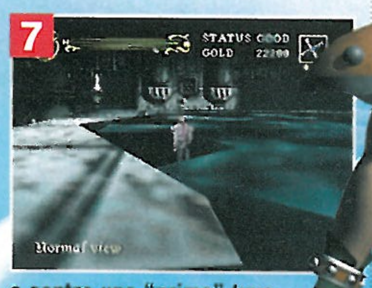
contiene un cráneo humano. **Crúzalas siempre por tu derecha,** tanto al ir como al venir. Al fin llegamos a la sala del Magical Nitro. Hemos de afrontar toda la vuelta hasta el pasillo inicial sin saltar ni ser golpeados, o sabremos lo que es reventar de alegría. Encontraremos dificultades como las **dos armaduras** que vuelven a la vida en la sala de los aparatos (golpéalas de lejos con el arma secundaria) 6, o la agónica vuelta por la sala de la pasarela, en la que debemos **andar con todo el cuidado entre las ruedas dentadas** para llegar al otro lado. 7

Una vez en el pasillo del comienzo, introdúcete por la única puerta que queda sin abrir **y coloca el Nitro junto al muro agrietado.** Como supondrás, tienes que volver al **"Torture Chamber" a por Mandrágora,** y situarla al lado. Petado el muro, activa el cristalo-



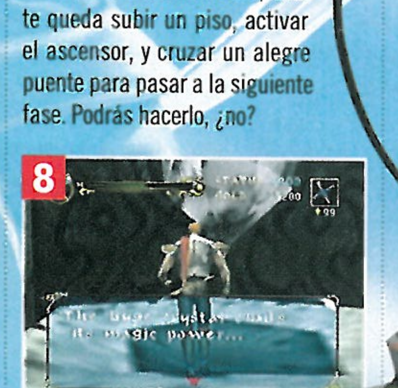
te 8 y disponte a mandar a la camita al morlaco, que despertará en el peor momento. Tras esto, encamínate hacia el ascensor, ya activo.

En la habitación donde había tres vampiros originalmente, te espera una última confrontación. Ésta será contra la bella **Rosa si juegas con Reindhart**

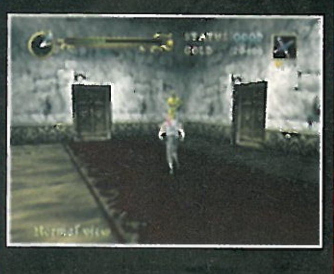


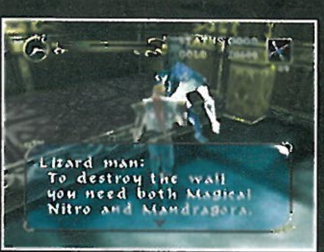
o contra una "prima" tuya, ahora convertida en vampira, si juegas con Carrie.

Tras el enfrentamiento, sólo te queda subir un piso, activar el ascensor, y cruzar un alegre puente para pasar a la siguiente fase. Podrás hacerlo, ¿no?




SEGUNDA LUCHA



Como monigotes son usados Rosa y Fernández para atacarnos. Con la primera, debéis golpear de cerca para huir de inmediato y esquivar las bolas de fuego girando sin parar. Con la segunda, bastará la huida cobarde y ruin y esos bolazos de energía tan majos.

BRAGADO Y CORNIGACHO





La tauromaquia parece una lucha más justa cuando el toro mide diez metros de largo y escupe rayos. Aun así, bastará con que nos mantengamos lo más cerca posible de él y giremos cuando él lo haga para esquivar todo ataque.

BOSS 1





En el primer duelo nos enfrentamos a un gladiador verde que esquivaremos cuando se lance a rajarnos, y golpearemos justo después.

BOSS 2





El segundo duelo es un emotivo reencuentro con nuestro hombre lobo. Si permaneces agachado, sus barridos tendrán menos efecto.

BOSS 3

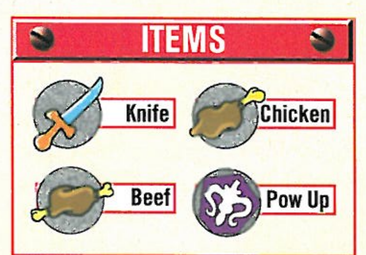


Otro conocido que vuelve a casa. Ya sabes que es un bestia de cuidado, pero lento como una abuela. Tu látigo es lo bastante largo como para golpear y huir sin problemas.

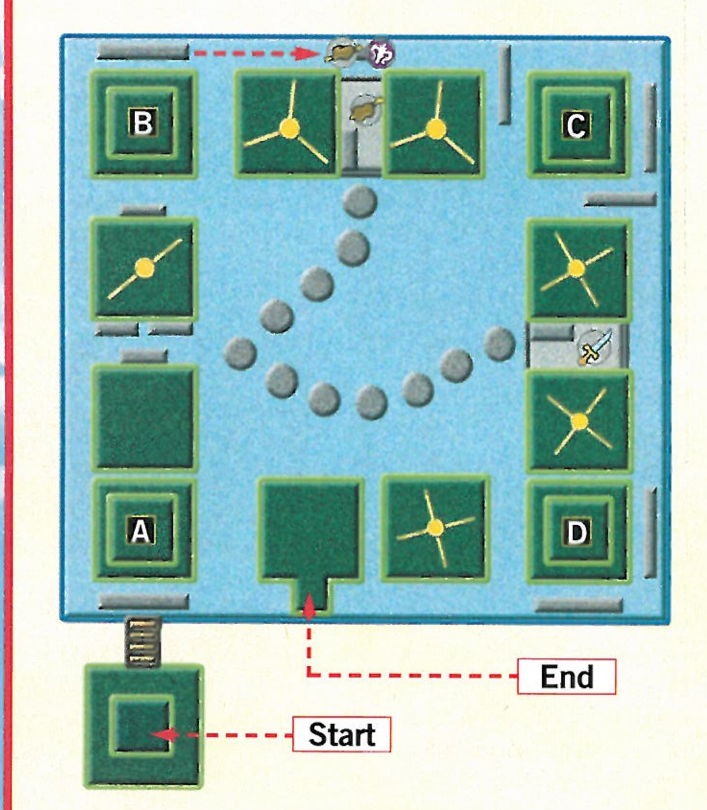
En el momento en que estamos intentando averiguar qué narices pinta ese agujero en el suelo, surge de él nuestro primer enemigo. Umm, qué bonitos dientes luce...; ¡arráncaselos! Sube por las plataformas hasta el techo con tu nuevo collar de dientes de lagarto y, en dos saltitos, te encontrarás esquivando las **primeras barras giratorias** 1. Tras ellas te espera el segundo duelo. Pues anda que la mata de pelo del hombre-lobo ésteeee... Ataviado con tu estola recién adquirida, sube por las plataformas que surgen frente a ti (mirando en la dirección en la que has venido). Llega hasta la más alta y brinca hacia delante pegado a la pared. Uno de nuestros queridísimos **caminos invisibles nos llevará hasta un par de antorchas** 2. Salta desde aquí hasta las barras giratorias que están tras de ti y baja por las plataformas adheridas a la pared hasta alcanzar el nivel del suelo. Abajo te espera un tortuoso caminillo de plataformas que se hunden en la miseria poco después de aterrizar en ellas 3. Después del hartón de saltitos, sube por las plataformas y, una vez arriba, salta de unas barras giratorias a otras. Sorteadas éstas, junto con dos saltejos facilillos, nos espera nuestro último escollo en forma de enemigo. Je,je, un **hombre-tigre;** supongo que no tendré que decirte qué hacer con él. Bien, ahora que tenemos un atuendo calcado a Rappel en sus peores tiempos (collar de dientes, estola de lobo, y tres cuartos de tigre), es el momento de salir de aquí antes de que nos linchen por fantoches. Para ello, súbete al techo como de costumbre, burla las últimas barras giratorias y sal de la fase con aire triunfante.

1


2


3






ITEMS

Knife
Chicken
Beef
Pow Up

En estos mapas tenéis indicados con todo detalle los ítems y dificultades que encontraremos en cada nivel. Esperamos que sean de tanta ayuda como las indicaciones verbales que cada mes los acompañan. En este caso, las cuatro letras que veis se refieren a los cuatro duelos que hay en la fase (aunque uno nos lo ahorramos), y la flecha hace el camino de la plataforma invisible.

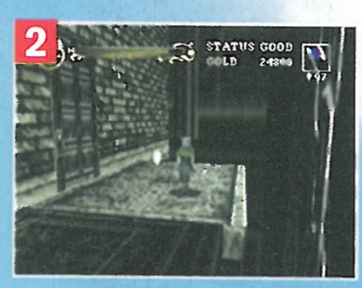
SCIENCE TOWER

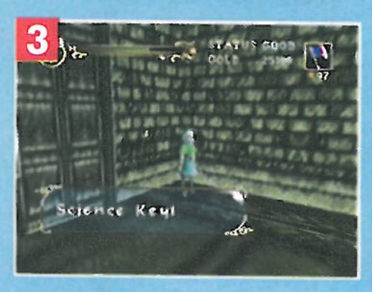
FASE 6b

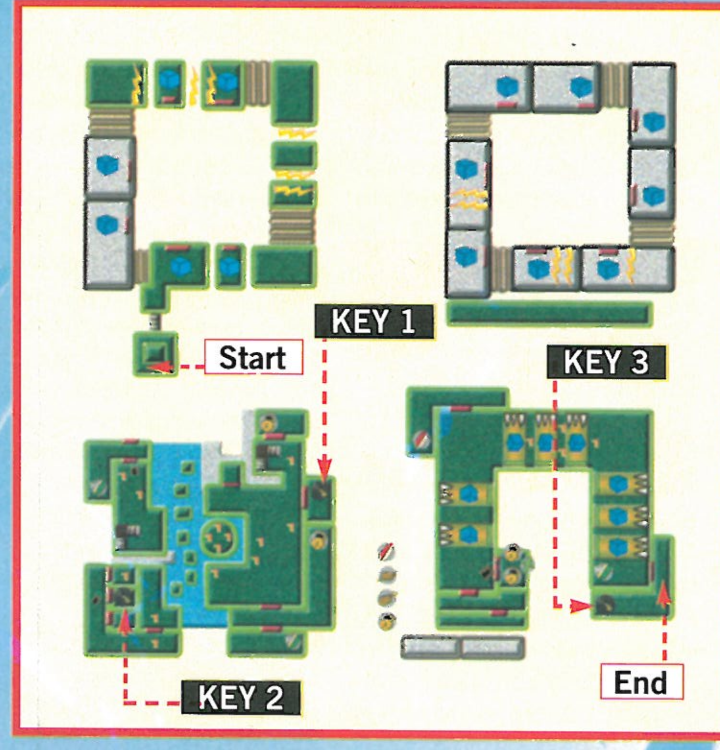
Al empezar el nivel has de ir subiendo alrededor de la torre. El único consejo práctico es que coordines bien los saltos y esperes siempre a que los cubos sean expulsados para pasar justo después 1. Una vez hayas alcanzado el ascensor y hayas subido, encontrarás una **joya blanca** 2. Cruza un par de puertas

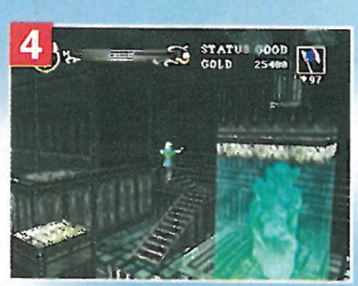


para llegar a la **sala de las ametralladoras.** Antes de nada, limpia completamente la zona. Las ametralladoras son máquinas, y, como tales, bastante ineptas. Te bastará con esconderte tras una esquina y esperar a que **tus descargas de energía las busquen y destruyan.** Cuando hayas dejado todo como los chorros del oro, entra en la primera puerta a la derecha para agarrar la **SCIENCE KEY 1** 3. Haz también una visita a la puerta de enfrente antes de subir las escaleras. Acaba con las ametralladoras de arriba con el mismo método de antes y disponte a saltar de una columna a otra para llegar al otro lado (te ahorrarás muchos sustos si saltas desde la primera columna al suelo; llegas, tranquilo) 4. Ahora ve a la puerta situada a la izquierda dejándote caer. Tras ella encontrarás un







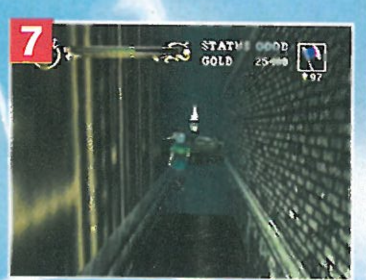




corredor con tres puertas. Entra en la del centro usando la **SK1 para recoger la SK2** 5. Vuelve a la sala de las ametralladoras y disponte a saltar hacia la parte por donde entraste utilizando las columnas dispuestas para tal efecto (esta vez no hay truquejo que valga, hay que medir muy bien) 6. Sube por las escaleras de nuevo, cruza por última vez el abismo y dirígete a la puerta de la derecha, que abrirás utilizando la SK2. Una **agradecida joya blanca** se mostrará ante ti. Continúa por la otra puerta. Con un salto de fe hacia tu derecha alcanzarás la plataforma que asoma en lontananza y, con ella, todos los ítems que reposan encima (la caja es desmenuzable) 7. "Desvuela" lo volado, sube por las plataformas sobre la puerta, y cruza dos puertas. Ahora te encuentras en un amplio corredor decorado con hermosas cintas transportadoras de cubos punzantes y ametralladoras primer modelo.

Salta las dos primeras cintas y saquea la sala de enfrente. De vuelta en el corredor, cruza dos cintas más y ten cuidado con las tres siguientes. La central va muy deprisa, así que pasa cuando el cubo salga de ella 8. En la





ITEMS



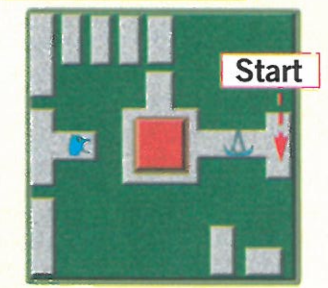
La "Torre de la Ciencia" es ante todo un nivel de habilidad en el manejo del personaje. Un auténtico reto a nuestros reflejos y coordinación que te hará agradecer como nunca una joya blanca donde salvar la partida. La fase es de uso exclusivo para Carrie.

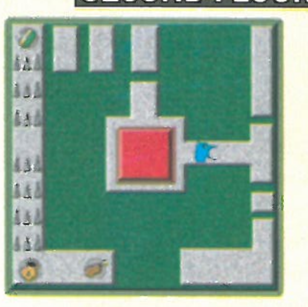


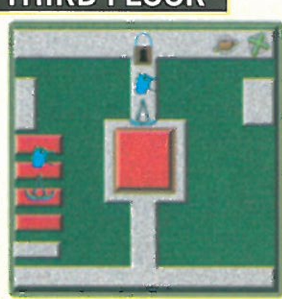


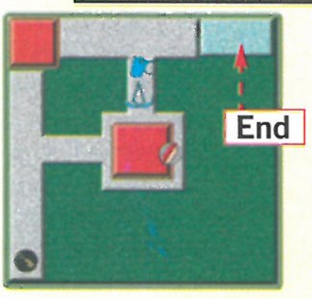
siguiente sala tenemos acceso a la **SCIENCE KEY 3.** Con ella en nuestro poder, lo siguiente es retroceder al comienzo del corredor de las cintas para después abrir la puerta que permanecía inamovible hasta ahora, a la izquierda 9. Nos ponemos ciegos de ítems y volvemos al corredor donde hallamos la SK3 para salir por la otra puerta. Cruzándola, atravesaremos una **pasarela, con el vacío a ambos lados,** que nos llevará a la siguiente fase de la aventura, que también se desdobla en un nivel diferente para cada personaje.

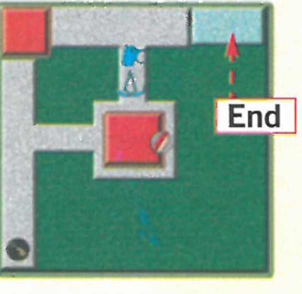
TOWER OF EXECUTION — FASE 7a

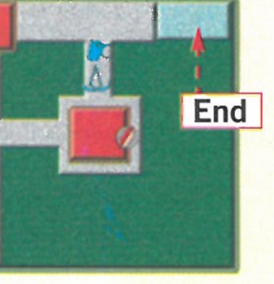














En la "Torre de Ejecución" cualquiera corre peligro. Una fase donde las trampas salen de la nada y los enemigos nunca están dispuestos al azar, sino de la forma en que más fastidien a nuestro pobre Reindhart.

¡Una joya blanca! Seguro que hacía tanto tiempo que no veías una que te has asustado (santo cielo, qué tamaño tiene esa cebolla). Ejem, esto, acércate al **pilar central** sorteando un par de cuchillas ondulantes y dirígete a la derecha. Un puñado de saltos después, verás unas plataformas que entran y salen de la pared.



1 Mide el tiempo y no tendremos disgustos. Sube al piso superior donde tendrás que seguir saltando. **2** Camina recto hasta que se corte, momento en que podrás ver una plataforma pegada a la pared e inalcanzable.







Hay otro de esos caminos insondables del Señor que te lleva con solo saltar al vacío. Una vez en la plataforma, recoge **SPECIAL 2** y vete por donde has venido. **3**. Coge el camino hacia el pilar central y dirígete a la derecha. Encárgate de la **cabeza escupe-fuego con el arma especial**, antes de cruzar las cuchillas **4**. Otra tanda de repisas que entran y salen antes de una joya blanca. Encamínate a la izquierda (ojo con los pinchos que emergen del suelo), recoge los ítems y vuelve atrás para subir otro par de pisos. Delante tienes la puerta **"Tower of Execution"**



cerrada. Pasa el pilar central para enfrentarte a un esqueleto que sólo cae durante un tiempo para volver a recomponerse **5**. Gira a la derecha preparándote para el festival de hoy. Tenemos: revuelto de repisas que entran y salen, cuchillas y cabezas escupe-fuego; todo ello servido en un palmo de terreno **6**. Asegúrate de defenestrar la cabeza antes de empezar a saltar por las repisas. Cuando llegues al otro lado, sube por las plataformas para ascender otro piso. Camina hacia la izquierda para coger la **"Execution Key"** **7**. Vuelve hasta el









esqueleto rojo que habrás pasado y ve al pilar central. Allí, déjate caer a la pasarela del piso de abajo con puntería **8** y retrocede hasta la puerta "Tower of Execution" **9**. Saquea el lugar y vuelve a subir. Continúa cruzando las dos cuchillas ondulantes, gira a la derecha y fin de fiesta.



TOWER OF SORCERY

FASE 7b



Tower of Sorcery... Suena como a brujería, ¿no? Pues no, se trata de un extraño lugar donde todo está formado por cristales de colores. Un nivel que exige precisión al máximo. Carrie es la encargada de superar esta fase.

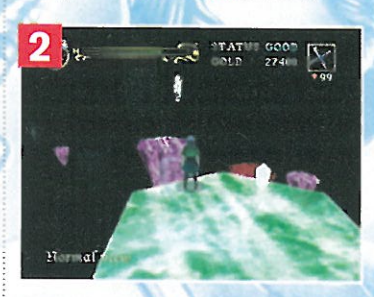
Durante los primeros compases del nivel la dificultad se centra en los **hombrecillos de hielo.** Apabúllalos con golpe de arma secundaria. Los saltos siguientes hay que afrontarlos sin miedo, ya que siempre llegas por muy lejos que parezca.

Sube por la torre (el último salto puedes obviarlo agarrándote a la parte superior de la torre). **En la zona donde sólo hay plataformas moradas** salta por las de la derecha, llegarás antes. Una **joya blanca** es la recompensa. Si te das media vuelta verás un **cristal**



suspendido en el aire. Con un poco de puntería podrás romperlo y hacer que caiga el ítem 1. Retrocede a por él por donde viniste y vuelve a subir. En la siguiente plataforma se encuentra una **esfera amarilla** que debes golpear hasta que se fragmente. Con esto habrás conseguido que **ascienda la plataforma amarilla central,** facilitándote los saltos necesarios para llegar a la **esfera azul, a la izquierda.**

Hay otro cristal suspendido sobre la esfera amarilla que puedes romper desde aquí. **Una vez golpeada la esfera azul, subirá la última plataforma amarilla,** que nos permitirá seguir nuestro camino 2. A la derecha tienes un cristal, así que cruza, coge el ítem y vuelve. Comienza el complicado ascenso por las plataformas azules. Arriba te esperan dos últimos saltos y llegas al final de la fa... ¡NO! Espera. ¿Ves aquella plataforma en el aire? Salta hacia ella desde la última plataforma y recoge el **SPECIAL 2** 3. Ahora sí.

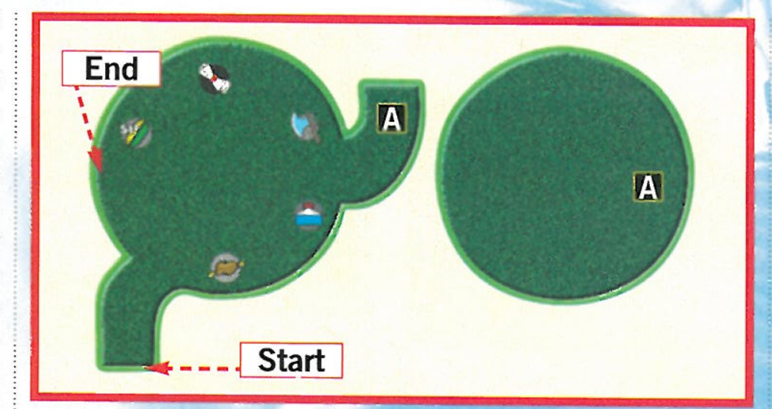




ROOM OF CLOCKS

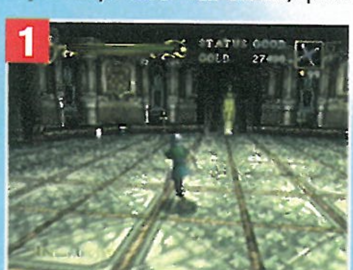
FASE 8

Parece que vamos llegando a los **aposentos del Conde.** Lo decimos por el ambiente lujosillo del lugar y tal. Como la decoración nunca ha sido uno de tus"hobbies", no te importará **destrozar los candelabros** y amarrarlo todo antes de salvar la partida en la joya blanca 1. Bien, tira por el pasillo hasta el ascensor pequeño y sube. Arriba te esperan diferentes amiguetes según el personaje que manejes. Empezamos con **Carrie,** quien



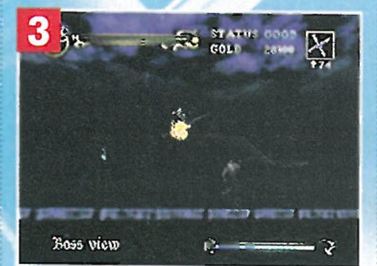


La "Sala de los Relojes" es lo de menos aquí. Lo que importa es la ensalada de tortas que se va a armar al subir a la torre. Pasen, pasen y observen ustedes.



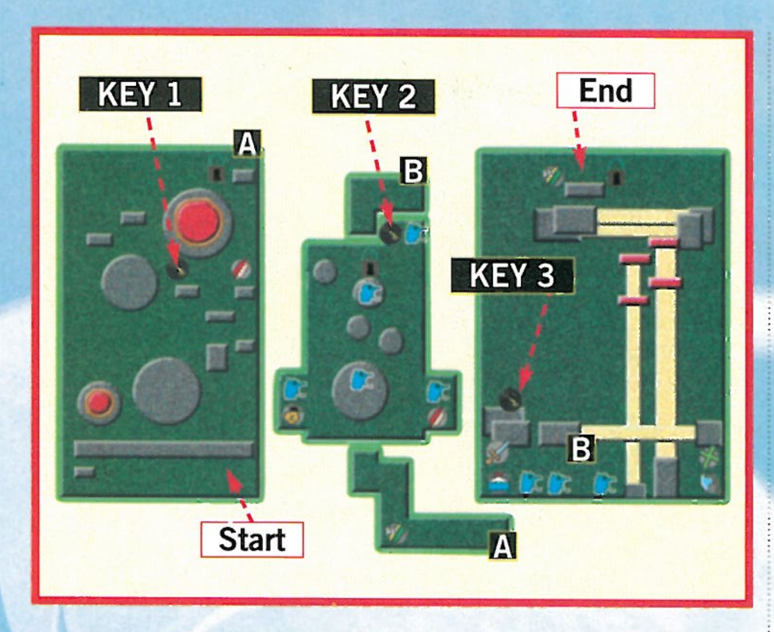
tendrá que verselas con **Actrise, la bruja mala del cuento.** Después de un fallido intento de soborno (la verdad es que no es muy atrayente eso de dar tu alma a Drácula), la brujuela se pondrá agresiva. Lo único que hay que hacer es **romper los cristales** que crea a su alrededor mientras giramos, para golpearla después 2. **Reinhardt** se las verá con la **Muerte** en persona. En esta ocasión nos **moveremos constantemente,** manteniéndonos cerca de ella 3 y 4. **Salta, golpea, y fuera.**







CLOCK TOWER — FASE 9



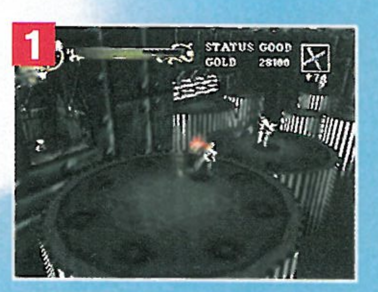
Ya estamos aquí¡ Encarámate a las **primeras ruedas dentadas** y cruza la habitación por la barra roja **1**. Ahora te agarras a la **plataforma móvil** y desde allí te vas hasta aquellas **dos antorchas** de arriba. ¿Tienes la **primera llave?**, está en la antorcha de la izquierda. Continúa subiendo y supera las últimas ruedas dentadas, que la puerta está detrás. En el **corredor** entre la primera y la segunda sala, no olvides **grabar la partida.** Vamos con la segunda. Empieza por limpiar el lugar de **cabezas escupe fuego**, para que puedas saltar a los huecos a ambos lados **2**. Salta por las **ruedas del centro** y evitarás pincharte con las espinas de la pared. Quita de mi vista esas otras cabezas con el arma especial o te van a hacer la pascua. A tu izquierda hay otro hueco con su ítem, pero a la derecha tienes la **llave** para salir de aquí. Salta desde la rueda central, agárrala, y vuelve allí con un brinco desde el hueco donde de la llave. La puerta la tienes delante. Tras otro corredorcillo sin importancia está la **última sala del nivel.** Las cajas en la primera plataforma se rompen, no te las pases. Baja hasta el nivel del suelo y machaca las cabezas. Elige un arma entre las de las antorchas y encarámate a las ruedas de abajo con ayuda de la columna vertical y sus plataformas. Al final de las ruedas está la presumible **llave de la sala.** Asciende a lo más alto por las plataformas pegadas a las columnas y ve a la derecha. **Un contrato** y otra caja "espiazable" están allí. Para culminar, vuelve a la izquierda y salta sobre las últimas ruedas dentadas. La puerta final se encuentra a continuación, con su joya blanca al lado para que salves los avances antes de las épicas batallas.

ITEMS



Castlevania no sería lo mismo sin su torre del reloj. Un lugar incómodo que, sin embargo, es la antesala del Conde...

1



2



CASTLE KEEP — FASE 10

Sí, sí, el final, ya , bonito, nene gusta,... Espera, que queda LO PEOR. Y lo ponemos con mayúsculas porque te esperan tres enfrentamientos seguidos con Drácula sin una triste joya blanca donde salvar. Además, sólo podrás acceder a ellos **si no has gastado más de treinta mil monedas** comprando cositas a Renon, ni has usado **más de cuatro Mooncards o Suncards.** En caso contrario, tendrás que enfrentarte a Renon y a Vincent, que llegó antes que tú y lo han transformado en vampiro. Además te quedarás sin ver el final verdadero de la historia, rebosante de amor...

EL DRÁCULA DE SIEMPRE





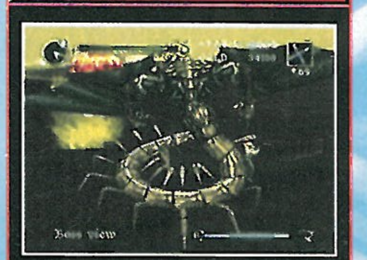
La primera confrontación tiene lugar en todo lo alto del castillo. El Conde aparece y desaparece una y otra vez, por lo que lo mejor es moverse sin pausa hasta que aparezca cerca de nosotros. En ese momento, lánzate a por él. Salta justo antes de llegar a él y descarga el látigo rápidamente.

MALUS



Pues ése no era Drácula, no. En fin, para vencer necesitaremos rápidos reflejos para deslizarnos bajo sus descargas. Y una buena cámara para averiguar dónde ha aparecido.

¿DRACULA?



Resulta que Drácula es realmente un bichejo enorme, que dispara hasta por la nariz. Mantente girando a su alrededor y acércate trazando una línea recta para golpear.





En esta estupenda guía te contamos todos los secretos de los más de setenta niveles que componen este divertido juego de Hudson. Recuerda que no basta con terminarlos todos, sino que además debes intentar conseguir la máxima puntuación en cada uno. Para que no te dejes nada por explorar, te ofrecemos los itinerarios, las zonas secretas y los mejores trucos de cada nivel. Más fácil, imposible. ¿A qué esperas, chavalín?

PLANETA BOMBERMAN

ÁREA 1 BOMBER BASE

BATTLE ROOM → HYPER ROOM → HEAVY ROOM / SECRET ROOM → SKY ROOM

¡Comienza nuestra aventura! **Un misterioso OVNI ha aterrizado en las cercanías y toca investigar el suceso.** Pero antes debemos hacer unas **misiones de entrenamiento** en la Base Bomber. No os preocupéis porque son muy fáciles.

1. BATTLE ROOM



Sube por los bloques negros para alcanzar los tesoros situados sobre el saliente elevado que está junto a la entrada.

3. SECRET ROOM



Es fácil pasar por alto el **primer cristal** por culpa de la perspectiva. Está sobre el edificio que hay junto a la entrada.



2. HYPER ROOM



Avanza por las cintas transportadoras. A la izquierda de la salida hay una puerta por la que acceder a otras partes del nivel.



Salta de un teletransportador a otro para llegar hasta la segunda salida del nivel, que conduce a la **Secret Room.**



La tarjeta para salir por la primera puerta la encontrarás tras los barrotes que están junto al primer teletransportador.



4. HEAVY ROOM



Podrás alcanzar estas plataformas superiores si **saltas desde la caja de circuitos** que se encuentra **junto a la ventana de la sala de control.**



Si te encuentras en un punto en el que no puedes seguir avanzando, prueba a **romper la tapa negra que hay en el suelo junto a los dos diapasones.**



Antes de salir, **salta a la izquierda desde la plataforma que te lleva a la puerta de salida** y podrás hacerte con una buena cantidad de **cristales azules.**

5. SKY ROOM



La **Sky Room** constituye la última prueba antes de salir de la Base. La única dificultad está en **hacerte con la tarjeta, que se encuentra sobre la torre roja.**

ÁREA 2 SEA OF TREES



Se acabó lo bueno. Tras el entrenamiento llegó la hora de enfrentarte con los monstruos y las bestias que te acecharán durante el resto del juego. ***Para llegar hasta el amenazador OVNI tendrás que atravesar extraños bosques, lagos y cañones que pondrán a prueba tus recién adquiridas habilidades. Procura hacerte rápidamente con el control del submarino en la fase de Hole Lake*** *(no olvides que puedes nadar contracorriente para coger tesoros que hayas dejado atrás) y con el* ***Bomber Jet en el nivel de Big Cannon.*** *Nitros te espera ansioso al final del área. Pero no te pondrá las cosas muy difíciles.*

1. BLUE CAVE



Aunque parezca que no va a ninguna parte, **salta sobre la plataforma y podrás conseguir cuatro cristales azules** más.

2. HOLE LAKE



Para acabar con el **cangrejo gigante** del final, espera a que **separe las mandíbulas y dispara torpedos a su boca.**

3. RED CAVE



La **primera salida** te llevará hasta la zona secreta de **Dark Wood.** Lanza una bomba a las dos Bombas Gigantes antes de saltar.



Sigue caminando hacia la derecha y llegarás a la **segunda salida,** que te llevará directo al **peligroso Big Cannon.**

4. BIG CANNON



Si realizas un **vuelo rasante** podrás **esquivar tanto los rayos láser como la nave** que te esperan a mitad del nivel.



El **cañón gigante** del final usa pistola y dos lanza-cohetes. Destruye primero la pistola y luego **dispara a la cabina azul.**

5. DARK WOOD



Evita los tornados rojos pero no tengas miedo de los blancos: te permitirán alcanzar los salientes inaccesibles.

6. DRAGON ROAD

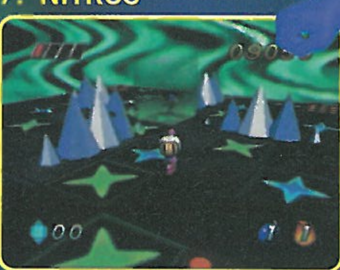


Para **alcanzar el otro extremo del nivel** debes **pasar sobre la valla de madera.** Muévete arriba y derecha.



Explorar las regiones inferiores necesita que cojas la **energía extra** escondida bajo la valla de madera.

7. NITROS



Espera a que se coloque sobre un **cuadrado azul.** Esquiva su disparo y ataca en ese momento.



ÁREA 3 PEACE MOUNTAINS



Aunque normalmente es una zona tranquila, las montañas de Peace han sido tomadas por las tropas de Garaden. La ***ruta es más corta*** *que en el área anterior, pero* ***los peligros son mayores.*** *Además, aquí no contarás con la ayuda de ninguno de tus vehículos, así que más vale que comiences a afinar la puntería.* ***No dejes ningún saliente por explorar y conseguirás la máxima puntuación.***

1. CLOWN VALLEY



Recolecta los tesoros *de los laterales del Valle, y luego* ***salta y arroja bombas a los enemigos del puente.*** *El resto, un paseo.*

2. GREAT ROCK



Lanza ***una bomba sobre esta plataforma para activarla*** *y así puedas continuar tu ascenso por lo que queda de nivel.*

Para ***acabar con los robots centinela,*** *lo mejor es atacarles desde lejos saltando y lanzando al mismo tiempo una bomba.*

3. FOG ROUTE

Para ***acabar con los cañones*** *que encontrarás por todo el nivel,* ***colócate lo más cerca posible a ellos y dispara.***

Eliminar a este robot es complicado. ***Acércate un poco, lanza una bomba y retrocede*** *rápidamente. Así varias veces.*

4. ENDOL



El ***punto débil de Endol es su pecho.*** *Gira alrededor de la plataforma mientras saltas y* ***ataca cuando se ponga de frente.***

PRIMUS STAR

ÁREA 1 WOODS OF ESURAM



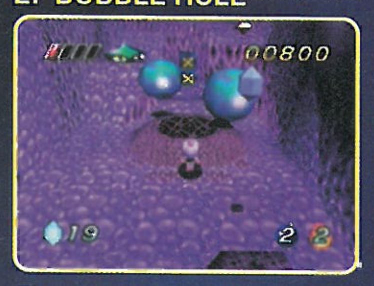
La primera zona del segundo planeta es el lugar perfecto para depurar tus habilidades en el lanzamiento de bombas y en el control del personaje. ***A la hora de realizar saltos arriesgados, utiliza los botones C para cambiar la perspectiva*** *y guíate por la sombra de Bomberman para saber dónde aterrizas. Aprender técnicas como el* ***Rolling Bomb*** *te será imprescindible para obtener la máxima puntuación y seguir avanzando.*

1. GROOG HILLS



Para ***congelar los lagos de agua,*** *colócate frente a esta flor y mantén pulsado el botón B. Suéltalo cuando la bomba gire.*

2. BUBBLE HOLE



Estos ***agujeros son en realidad teletransportadores*** *que te trasladarán a los salientes superiores. No tengas miedo.*

3. ERARS LAKE



Entra por el ***agujero superior izquierdo*** *para llegar hasta* ***Waterway,*** *o por el* ***inferior derecho para ir a Water Slider.***



Para salir del nivel antes tendrás que ***coger el ítem que te permite atravesar muros.*** *Lo encontrarás en este agujero.*

4. WATERWAY



Activa el interruptor de esta puerta *y entra para coger todos los cristales tras los* ***vidrios azules.***



No intentes saltar de una cascada a otra desde el agua. *Colócate en el borde y salta al de enfrente.*

5. WATER SLIDER



Para coger la ***Bomba Especial,*** *déjate llevar por la corriente y salta a la plataforma rápidamente.*



Lanza una bomba para activar la plataforma izquierda. ***Sube y nada para alcanzar la salida.***

Los niveles que te esperan en el interior del Castillo de Primus son una ***mezcla de peligrosas plataformas e intrincados laberintos.*** *A diferencia del Planeta Bomberman, los* ***mejores tesoros se encuentran en zonas bien ocultas y peligrosas****, así que prepárate.*

ÁREA 2 PRIMUS CASTLE



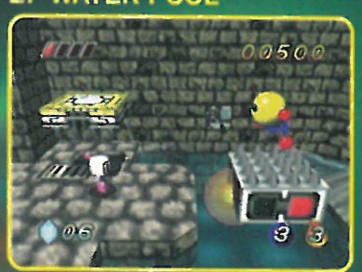


1. ROCK "N" ROAD



Puedes esquivar las piedras saltando a los agujeros. Cuidado con la **puerta del final: lánzale bombas nada más verla.**

2. WATER POOL



Una **bomba bien colocada** puede eliminar los pinchos de la plataforma y al mismo tiempo encargarse de tu enemigo.

La **Bomba Especial** de esta fase se encuentra en un saliente, situado a la izquierda bajo la salida del nivel.

3. MILLIAN ROAD



Para acabar con la pistola gigante, elimina primero el **cañón inferior,** luego los dos **cañones laterales** y **dispara a la cabina.**

4. WARP ROOM



Antes de entrar en este teletransportador, no olvides **activar el interruptor** o no podrás continuar más adelante.



El **ítem para atravesar la barrera de fuerza** está sobre el comienzo. Cruza dos teletransportadores para llegar a ella.

5. DARK PRISON



Con la **Bomba Calavera** descubrirás hasta el cristal más escondido del nivel. Usa la bomba y no te vuelvas loco buscándolo.

6. NITROS



Cuando pare en un cuadrado con el **dibujo de un disco,** te lanzará uno. Aléjate de las esquinas para evitar que te acorrale.

ÁREA 3 CLOCK TOWER

KILLER GATE → SPIRAL TOWER → SNAKE ROUTE → BARUDA

Sólo restan cuatro niveles para terminar el segundo planeta, pero no te confíes. Las cuatro fases de Clock Tower son con diferencia mucho más difíciles que las que te han tocado hasta ahora. En **Killer Gate, concéntrate en eliminar primero los cañones laterales** -en especial los del final del nivel - antes de dedicarte a hundir los submarinos. En **Snake Route, comienzas en medio del nivel, así que es mejor que desciendas primero para coger el Cristal inferior.** Buena suerte y **estate preparado porque lo que viene después es salvar a la princesa Millian.**

1. KILLER GATE



Si vuelas alto, probablemente no veas esta Bomba Especial. Para **hundir los submarinos,** acércate a ellos, dispara y sube rápidamente alejándote en diagonal.

2. SPIRAL TOWER



Antes de iniciar tu ascenso a lo loco por la torre, **busca una abertura en la empalizada de madera** y desciende por la rampa para conseguir nuevos tesoros.

3. SNAKE ROUTE



Lanza unas cuantas **bombas a los dos interruptores** que controlan las plataformas de la zona central. **Accederás a dos Cristales más.**



Para efectuar los saltos a las plataformas, **utiliza los botones C y estudia el terreno** desde otra perspectiva. Si fallas, morirás.

4. BARUDA



Podrás ganar esta batalla si **aumentas tu poder de disparo.** Vuela hasta las plataformas de alrededor y coge los **"power-ups".**



Para acabar con **Baruda, vuela lo más alto que puedas y lanza grupos de bombas manteniendo pulsado el botón C-abajo.**

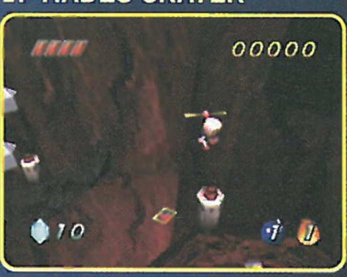
PLANETA KANATIA

ÁREA 1 LAVANA VOLCANO

HADES CRATER → MAGMA LAKE → MAGMA DAM → CRYSTAL HOLE / EMERALD TUBE

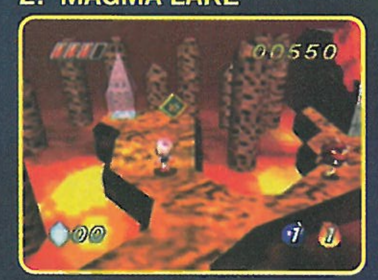
Nuestras aventuras en Kanatia comienzan con una peligrosa incursión por las profundidades del Lavana Volcano. **El calor que emerge de las profundidades de este planeta te causará más problemas que la tropa de enemigos** que te esperan aquí, así que procura llevar a cabo tus acciones **lo más rápido posible y no pierdas de vista las cámaras frigoríficas** que regeneran tu energía.
El **Hades Crater es una fase vertical** donde debes tener un gran control cuando desciendas, mientras que **en el Emerald Tube lo mejor será que te aprendas de memoria el recorrido** antes de intentar coger todos los Diamantes.

1. HADES CRATER



Tienes que **destruir las cuatro torres de control** para poder salir de esta fase. Desciende verticalmente, elimina a todos los enemigos, calcula bien tu posición y lanza bombas sobre las torres.

2. MAGMA LAKE



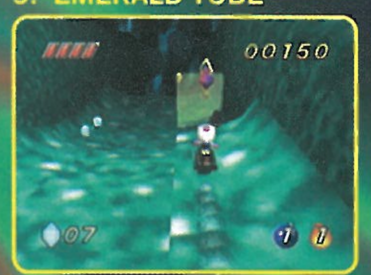
El calor es insoportable, así que no dudes en **rellenar tu barra de energía en las cámaras frigoríficas. Muévete con rapidez** y hazte con el ítem que te permite traspasar la pared del final.

4. CRYSTAL HOLE



Para **coger los tesoros que hay bajo la placa de hielo,** muévete sobre ella y acabarás cayendo por un **agujero secreto.** Sal por donde entraste y repite la acción en todas las placas de hielo que veas.

5. EMERALD TUBE



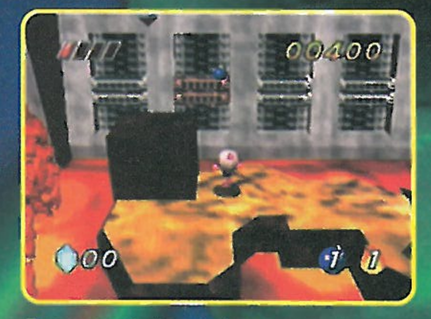
Una buena noticia: **no tienes que recolectar todos los tesoros de esta fase** para conseguir la máxima puntuación. Intenta moverte despacito y coge los Diamantes.



3. MAGMA DAM



Esta presa evita que las tierras que rodean Magma Lake queden cubiertas por la ardiente lava. En esta fase **tienes que abrir las dos esclusas de la presa.** Avanza hacia la derecha y llegarás enseguida a la primera.

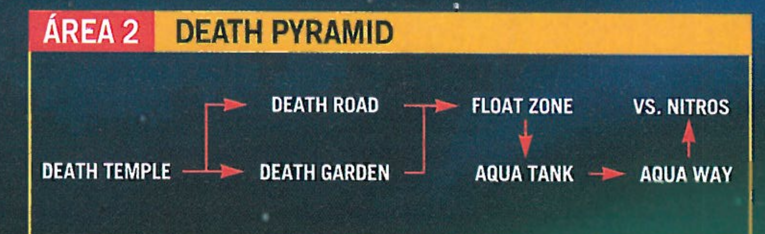


Reconocerás las **esclusas porque son de color rosa.** Para abrirlas, colócate frente a ellas y lanza una bomba bien colocada. **Cuando hayas abierto la primera, sigue hacia la derecha y verás la siguiente.**



En esta pantalla puedes ver la **salida que te lleva hasta Crystal Hole, nivel secreto** de este área. Si has abierto las esclusas, no olvides **coger la Super Bomba.** Y por supuesto, recarga tu energía.

ÁREA 2 DEATH PYRAMID



La Death Pyramid es un complejo de alta tecnología ***habitado por siniestros robots y extraños monstruos.*** *Mientras exploras sus profundidades, verás como* ***Bomberman es acosado por Cronos,*** *una araña robótica que consigue capturarlo y meterlo en una* ***celda en una mazmorra de Death Temple.*** *Salir de aquí no te va a resultar sencillo, pero por lo menos ya no vas a soportar el calor del área anterior. Al final de los seis niveles te espera Nitros con fuerzas renovadas. Ahora además* ***lanza unos temibles discos explosivos.*** *¡A por ello!*

1. DEATH TEMPLE



Para ***salir de la jaula*** *en la que te encuentras nada más empezar,* ***deja una bomba en el suelo y pégale una patada bien colocada, de forma que pase entre los barrotes*** *y active el interruptor. Justo como ves en esta captura.*



Entra en el ***teletransportador que está situado a la derecha del Templo*** *y aparecerás en la habitación donde se encuentra la* ***llave que abre la barrera de fuerza.*** *Ten cuidado con la efigie del Faraón y con el fondo del abismo.*



Coge la ***llave que se encuentra sobre la plataforma de la izquierda*** *y ve hacia la salida. En este nivel debes* ***coger todos los tesoros*** *para conseguir la máxima puntuación, así que si te falta alguno es un buen momento para recogerlo.*

2. DEATH ROAD



Aumentarás tu puntuación si tienes un poco de paciencia, ***destruyes todas las cajas que hay junto a los muros y eliminas todos los cuchillos voladores.*** *Para* ***acabar con el reloj,*** *salta, dispara bombas y retírate hacia atrás.*

3. DEATH GARDEN



Tienes que ***recolectar los cuatro cristales*** *para salir del nivel. Los tres primeros están abajo y el cuarto en una plataforma.*



Antes de salir, sube, ve hacia la izquierda y ***coge la Super Bomba*** *que hay* ***al final del recorrido de una plataforma.***

5. AQUA TANK



Activa los interruptores *para poner en funcionamiento las* ***plataformas volantes*** *que llevan a la parte superior de la fase.*



Cuando llegues arriba, ***lanza un par de bombas al depósito de agua de color azul*** *y el agua despejará el camino de salida.*

4. FLOAT ZONE



Entra en una de las ***burbujas de aire*** *y sube antes de que explote. Entra por el* ***hueco que hay en cada techo del nivel.***



Acaba con los enemigos, coge los ítems de las esquinas *y por último activa todos los interruptores para seguir subiendo.*

Utiliza una ***burbuja*** *para ir* ***flotando sobre el suelo de pinchos*** *de la cuarta planta y hazte con la* ***Super Bomba y la vida extra.***

6. AQUA WAY

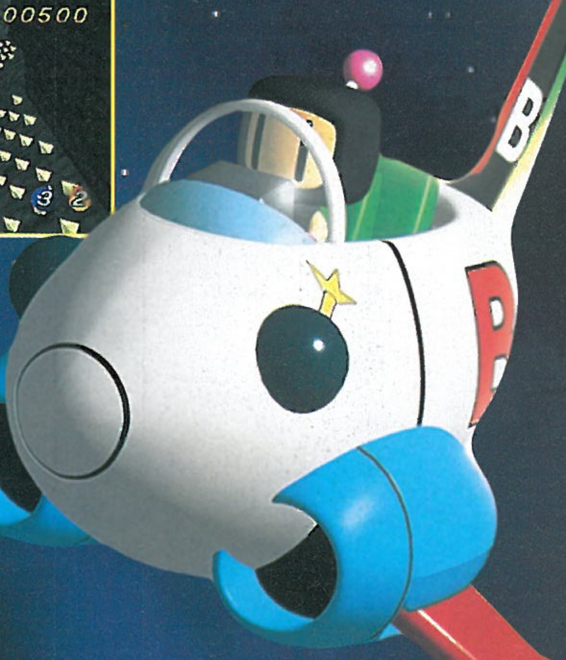


Recoge los ítems de la serpiente *y nada hacia atrás mientras disparas a los cañones del final.*

7. VS. NITROS



Tienes que ***destruir las tres barreras protectoras de Nitros*** *antes de atacarle directamente.*



ÁREA 3 KANATIA SHRINE

HARD COASTER → DARK MAZE → MAD COASTER → MOVE STONE → VS. BOURBAN

*Kanatia Shrine contiene **algunas de las fases más largas del juego,** lo que le convierte en el nivel más extenso del juego. **Procura mantenerte siempre sobre las plataformas,** o el desierto que hay debajo te arrastrará hasta el comienzo de la fase. Al final de este área te espera **Bourban, una poderosa esfinge de piedra** que te hará sudar de lo lindo.*

1. HARD COASTER



*Para evitar caer al suelo, **utiliza los botones C** y calcula el salto sobre las plataformas.*

*Si te haces con el **ítem del guante,** podrás **lanzar las bombas más lejos,** pero serán más imprecisas.*

2. DARK MAZE



*Si coges este ítem, dispararás **bombas de sal** que eliminan a las molestas babosas.*



***No vayas deprisa o te perderás esta Super Bomba,** a la izquierda de la salida de Dark Maze.*

4. MOVE STONE



***Empuja las piedras y colócalas en sus agujeros.** Cuando acabes, **entra en el haz de luz** y prepárate.*

5. VS. BOURBAN



*El **punto débil de Bourban es su cola.** Por delante lo protege una barrera, mantente **detrás suyo.***

3. MAD COASTER



*Acaba con todos los cañones y sube a la plataforma. **Dispara una bomba al interruptor y sube.***



*Ve por el lado izquierdo, salta al saliente y **coge la bomba de sal** para evitar a las babosas.*



***Encarámate a esta caja para poder coger el Diamante.** Ahora ya la puedes reventar...*



*... pero **no olvides coger antes el icono de la bomba normal,** en la parte derecha del escenario.*

PLANETA MAZONE

ÁREA 1 LOUIE´S JUNGLE

HOPPER LAND → JUNFALLS → FREEZE LAKE / COOL CAVE

*Cambiamos las áridas estepas de Kanatia por las **húmedas y oscuras cuevas de Mazone.** Aquí te encontrarás con **Louie, una simpática criatura que está deseando ayudarte a escalar** los riscos de **Hopper Land, el nivel más complicado de este área.** También puedes utilizar a Louie para acabar con tus enemigos. En **Junfalls, cuidado al recolectar los tesoros del río o caerás por la cascada.** Excepto el pez azul que te espera en el río, los enemigos de Junfalls precisan **dos bombazos.***

1. HOPPER LAND



*Realiza un salto especial: **pégate a la pared, salta, y vuelve a saltar mientras marcas la dirección.***

2. JUNFALLS



*Dispara una **bomba para bajar la plataforma de piedra** junto a la cascada. Sube y sigue avanzando.*



***Ahí tienes la salida, pero no entres** aún. Sube por donde la bomba y continúa explorando.*



*Coge el **icono** que hay en el tocón de árbol para pasar por la salida al **nivel secreto** de este área.*

3. FREEZE LAKE



Coge mayor poder de disparo al comienzo. Después, concéntrate en eliminar los **lanza-cohetes.**



Para **evitar los icebergs** que caen del techo, vuela lo más arriba posible, aunque pierdas tesoros.

4. COOL CAVE



Coge esta **bomba de frío** y podrás convertir a tus enemigos en cubitos de hielo.



Hay una **Super Bomba** en la parte izquierda. Congela a tus enemigos para acceder a las plataformas.

ÁREA 2 SLUSH MOUNTAINS

SNOWLAND → STORM VALLEY → SNOW CIRCUIT → HEAVEN SKY → EYE SNAKE

Nos vamos acercando al final, pero antes tienes que **atravesar la peligrosa montaña de Slush, una mezcla de fases de hielo con otras de interminables pasillos de piedra.** En **Snowland, evita los muñecos de nieve** excepto los que te mostramos a continuación. En **Heaven Sky, muévete rápidamente de lado a lado** y no dejes escapar los power-ups para poder **enfrentarte en condiciones a la Hidra del final.**

1. SNOWLAND



Acaba con los **4 muñecos de nieve** y alcanza la parte superior de la fase.



Allí te espera una **Super Bomba.** Debes coger todas las gemas.

2. STORM VALLEY



Haz que **Louie salte sobre ventiladores y sacacorchos** para que aparezca el puente a la salida.

3. SNOW CIRCUIT



Mantente en el centro del circuito y no esperes llegar al final para saltar a otro extremo: hazlo antes.

4. HEAVEN SKY



A mitad de camino verás una **columna marrón.** Planea junto a ella y coge la **Super Bomba.**

5. EYE SNAKE



Coge el **icono de armadura** que hay a la mitad del nivel y **elimina a las serpientes voladoras.**

ÁREA 3 MAZONE DOME

VS. NITROS → AIR ROOM → ZERO G ROOM → MIRROR ROOM → VS NATIA → BONUS STAGE

Mazone Dome es en realidad el **laboratorio secreto de Garaden.** Si localizas los **tres Data Discs que restan,** habrás salvado al universo y la Princesa Millian será libre por fin. Pero no pienses que todo habrá acabado: cuando termines la última fase de este área tendrás que **enfrentarte a todos los jefes finales** que ya has derrotado durante el juego, solo que esta vez son más poderosos que nunca. Como colofón, te espera el **Super Jefe Final.** Si has llegado hasta aquí, valor.

1. VS. NITROS



Mantente **alejado de los recuadros naranjas. Nitros es más fácil de derrotar** que antes.

2. AIR ROOM



Salta sobre las corrientes de aire hasta la parte de arriba. Coge el **Data Disc** en la parte izquierda.

3. ZERO G ROOM

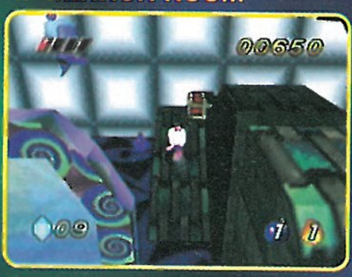


Activa este interruptor y se **anulará la gravedad.** Sube a la izquierda dando grandes saltos.



Activa este interruptor y podrás alcanzar la última **Super Bomba** y el **Data Disc** para salir de aquí.

4. MIRROR ROOM



Fíjate en el **espejo del fondo** para subir por las **plataformas invisibles.** Golpea el interruptor.

5. VS. NATIA



Cuando **Cronos abra el ojo, dispárale** y esquiva su láser. Ahora esquiva el **látigo de Natia.**



SÓLO CUENTA LA VICTORIA

En este juego vas tan rápido, que a lo mejor te pasas de frenada y te tragas alguna curva.

JACK CUP

Primera toma de contacto con los circuitos, y progresivo nivel de dificultad. Los primeros son sencillos, aunque hay que apurar, el quinto y el sexto no te darán facilidades.

MUTE CITY

Este circuito es muy rápido y con pocas bandas turbo, por lo que te conviene dotar a la nave de una velocidad punta elevada. *(Acelera/velocidad: +5)*



Al lorito con este tramo. Si cogiste las dos bandas turbo y no aflojas, la derrapada al llegar al túnel es segura.

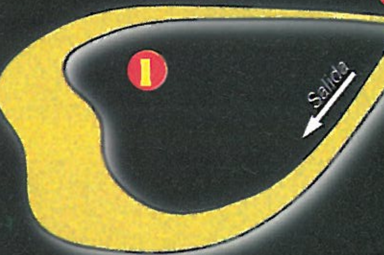




La competencia por pillar esta banda turbo, sobre todo en la primera vuelta, es feroz. No la dejes escapar.



El salto es un lugar idóneo para echar de la pista a algún pardillo (R+R, Z+Z, R+Z, Z) y acumular estrellitas.



SILENCE

Circuito ultra rápido y con abundantes bandas turbo. Aprovechar el mayor número de ellas y alcanzar velocidades superiores a los 1.000 Km/h es vital a la hora de comerse un rosco. *(+5)*



Prepárate para pasar por todas las bandas turbo que sea posible y recuerda dónde están colocadas: izquierda, centro, izquierda, centro, derecha, izquierda, centro.





Cuidadito en éste túnel porque se suele producir alguna melé.



Por más tranquilo que intentes ir en este tubo, **siempre habrá algún cenutrio que te toque y te ponga a dar vueltas.** Ojito en la salida que te puedes ir de madre por menos de nada.

SAND OCEAN

Esta prueba se gana en la doble curva, y se mantiene guardando el tipo en los tubos. Mantente entre las líneas guía y no desaproveches las bandas turbo. (+4)



Esta **doble curva** es perfecta para hacerle el interior al populacho y ganar posiciones.



Nuevo túnel de centrifugado con **banda turbo al final.**

DEVIL´S FOREST

El meollo de este circuito está en saber frenar a tiempo y no perder puestos en las zonas de deceleración. (+4)



Esta curva es más cerrada que el refajo de Marianico el Corto. Procura **no tragarte la arena.**



Al igual que en la curva anterior, un **frenazo a tiempo es el mejor ataque.**

BIG BLUE

Para triunfar en el Gran Azul procura pillar el mayor número de bandas turbo, pero sin sobresaltos. Un volantazo mal dado y acabarás en el vacío. (+4)



El **estrechamiento del tubo** te puede pillar por la espalda, y hacerte caer.



Mucho ojo en esta zona. Mantente dentro de la curva y pilla las tres bandas turbo.



La **triple curva** se las trae. Entra a tope en la primera y ándate con ojo, sobre todo en la última.



PORT TOWN

Circuito lleno de complicaciones, curvas cerradas, hielo y un gran salto de ésos que encogen el estómago. (+5)

Salida



Negociar este tramo con pericia, es vital. **Toma las curvas lo más rectas que te sea posible.**



Aquello que hay a la derecha es **hielo y resbala** como tal, así que quizá sea conveniente no pisarlo.



Si el estrechamiento se las trae, el salto y la curva de después son de aúpa. **Sobre todo no te salgas de la pista.**

QUEEN CUP

Esta nueva copa se disputa en circuitos cargados de saltos, curvas y estrechamientos peligrosísimos. Ganar aquí te va a costar muy caro.

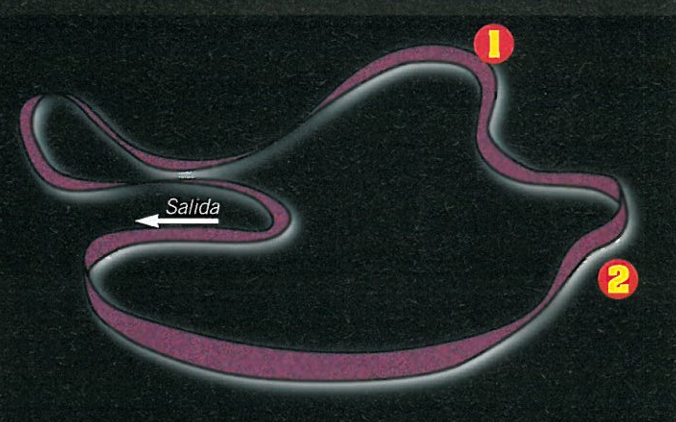
SECTOR ALFA

Esta primera cita de la Copa Reina no reviste mayor complicación que ir a todo trapo y tener cuidado en el peligroso estrechamiento. (+5)



*En esta curva habrá bofetones por **pillar la banda turbo.***





Demasiada gente para tan poca pista. *Si quieres un hueco, haz oídos sordos al código de la circulación.*

RED CANYON

En este circuito, los más saltimbanquis se encontrarán a sus anchas entre constantes saltos y curvas cerradas. Sacarle partido a cada brinco y devorar las bandas turbo son las reglas de oro. (+5)



*A la dificultad propia de este **tercer salto,** se une una curva de ésas que arrancan el peor léxico que llevamos dentro.*



*En esta **zona de recarga de energía** hay que estar al plato y a las tajadas. Ponte el "body" a punto, pero no dejes de lado las bandas turbo.*

DEVIL´S FOREST 2

Negociar con pericia los cambios de rasante y hacerte valer en el estrechamiento, serán los requisitos necesarios para hacer un buen papel en el Bosque del Diablo. (+4)

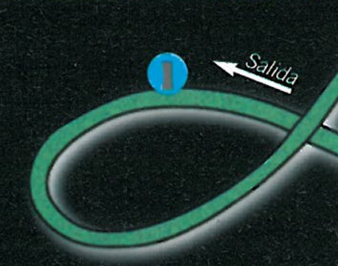


*Muy importante coger tanto esta **banda turbo** como la siguiente.*



*Te puedes **salir de la pista** en uno de los tres cambios de rasante del circuito.*





*Aquí, la **pista se hace tan estrecha,** que resulta casi imposible maniobrar.*



TRUCOS

Cinco estrellas que valen una vida

Cada vez que expulses a un oponente de la pista, conseguirás una estrella. *Otra manera de hacerlo es dejar fuera de combate, a base de golpes, a los* **corredores que flaquean. Les reconocerás porque se iluminan de manera intermitente.** *Reúne una constelación de cinco y conseguirás una vida extra.*

Retrovisor digital

Cuando un rival se acerca de manera peligrosa, aparecerá en la parte inferior de la pantalla un icono que muestra su posición relativa. *Como no estamos para mostrar el lado cortés, utiliza esta información para bloquear las aspiraciones del andoba.*





Reduce la velocidad al llegar a esta curva o probarás el sabor de las paredes del túnel.



Estos **estrechamientos los puedes pasar por tierra o aire,** pero no te metas en follones.

MUTE CITY 2

Circuito extremadamente técnico donde la velocidad punta te servirá de poco. No pierdas de vista tu nivel de energía y no olvides recargar en las zonas rosa. (+1)



BIG BLUE 2

Dejar un buen tramo de este circuito sin quitamiedos, son ganas de acumular chatarra. Procura ir por el centro de la pista y de paso, si puedes, te deshaces de algún competidor. (+1)

Salida



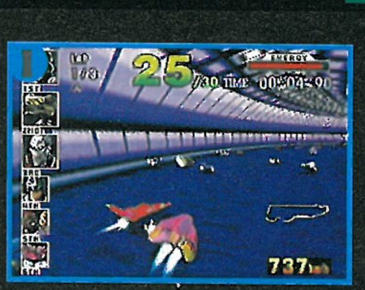


La doble curva del principio es de esas que se asfaltan con mala leche. **Utiliza el botón R para girar hacia el interior** y verás a cuántas naves sobrepasas.

Como verás, aquí **no hay protecciones laterales.** Lo que convierte a este tramo en un precioso lugar para expulsar a la competencia.



La curva a la salida del túnel es de las buenas. Quédate en el lado izquierdo, antes de salir y prepárate para girar.



Trazando lo más recto posible estas curvas, ganarás un montón de posiciones.





Si enfilas estos saltos por la **parte central de la pista,** te evitarás peligrosas correcciones

WHITE LAND

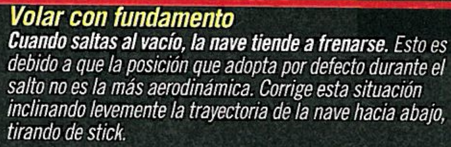
Esta carrera se gana negociando avispadamente las curvas del túnel, y se pierde saliéndote de la pista en los tramos sin protección. (+3)

Salida



Estos tramos carecen de quitamiedos, lo que da mucho miedo. Además, **la pista es estrecha y muy rápida.**

TRUCOS



Volar con fundamento

Cuando saltas al vacío, la nave tiende a frenarse. Esto es debido a que la posición que adopta por defecto durante el salto no es la más aerodinámica. Corrige esta situación inclinando levemente la trayectoria de la nave hacia abajo, tirando de stick.

Naves y copas por el morro

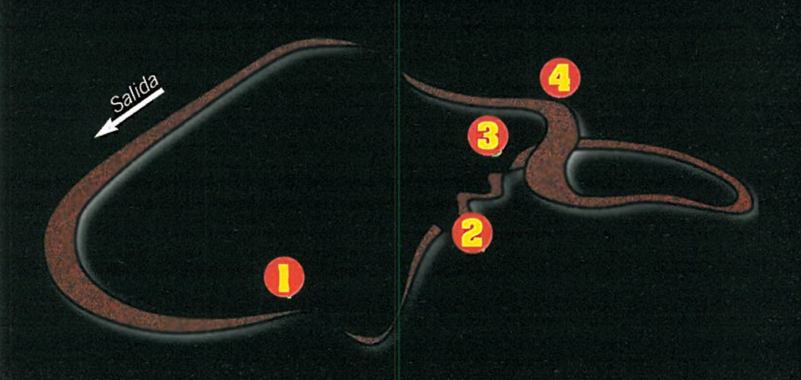
En teoría, para acceder a las naves y copas ocultas has de ir ganando carreras en el modo estándar, pero como siempre, hay truco. **Desde la pantalla de elección de copa, pulsa: L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha y Start.** Y lo abrirás todo: otro nivel de dificultad, dos nuevas copas (JOKER CUP Y X CUP) y tendrás acceso a todo el plantel de naves.

KING CUP

Los circuitos zigzaguean, se vuelven estrechos, presentan inesperados cambios de rasante. Hace falta dominar la nave para salir con buen puerto de esta copa.

FIRE FIELD

La parte más importante de este circuito la pasarás volando. Procura llegar por aire hasta la última curva. (+4)





La pista se estrecha y se llena de bandas turbo, es decir **llega un salto.** Si no has arrugado la nave contra los laterales, llegarás **volando hasta la curva del fondo y ganarás un tiempo precioso.**



Toma este tramo **por la derecha** y llegarás mejor a la curva. Si lo encaras por la **izquierda, derrape seguro.**





Durante el gran salto, lo mejor que te podemos aconsejar es que **pongas el morro hacia arriba.** Antes, cuando estabas a punto de saltar, deberías haber utilizado un turbo justo al final de la pista. Así vas a ganar bastante distancia. **Cuando aterrices, intenta no ser brusco y gira a la derecha.**



Esta curva es propicia para **adelantar a las naves que parecían imposibles.** Intenta tomarla por dentro, desde luego.

SILENCE 2

Dificultad para pillar las bandas turbo, por aglomeración, curvas cerradas y con bandas de frenado, y tramos sin protección, son algunos de los ingredientes de este peligroso circuito. (+3)



Para **pillar las bandas turbo** hay que ser el más fuerte y no dejarse amilanar.



Las **curvas cerradas con arena** son un fastidio pero si las trazas bien, te pondrás el primero.



En el fragor de la carrera, **debes evitar salirte de la pista** en este tramo sin protección.

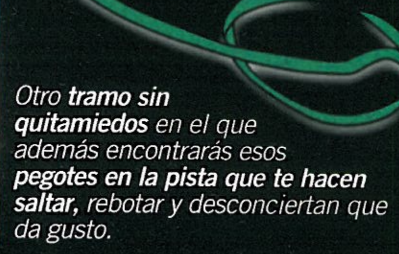
SECTOR BETA

Circuito rápido y peligroso. Saltos que acaban en zonas sin protecciones laterales, y competidores con grandes dosis de mala leche te harán sudar la gota gorda en esta carrera. *(+5)*



Después de tomar velocidad en las dos bandas turbo, te espera ***un gran salto y justo al final, una zona sin protección.***



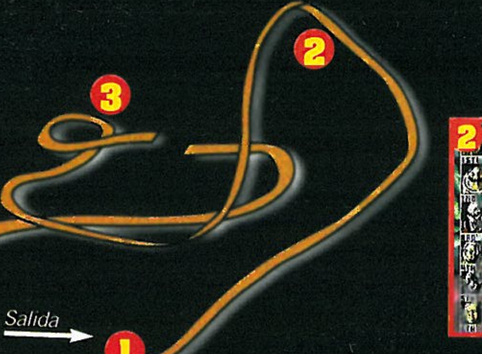


Otro ***tramo sin quitamiedos*** *en el que además encontrarás esos* ***pegotes en la pista que te hacen saltar,*** *rebotar y desconciertan que da gusto.*



RED CANYON 2

Circuito ideal para los más escurridizos. Es importante que ganes posiciones cuanto antes, o de lo contrario la claustrofobia te acompañará hasta la misma línea de meta. *(0)*





Aprovecha esta banda turbo *para llegar con velocidad al tramo más estrecho del circuito.*



Procura colocarte el ***primero*** *a la entrada y, de paso, aprovecha para tocarle la moral a alguno de los varandas que ya llegan tocados.*



En esta curva ancha puedes ***hacerles el interior*** *a unas cuantas naves. Recuerda que a la salida hay un peligroso salto.*

MUTE CITY 3

Circuito para gente despierta. Gran parte de él discurre sin protecciones, curvas cerradas incluidas. En cuanto a los saltos, sólo los que convengan. *(+1)*



Ignora este salto *y podrás pillar la primera banda turbo sin problemas.*



Éste sí conviene. *Evitarás el tramo sin quitamiedos y la curva peligrosa.*



Si ***coges este salto, te las verás negras*** *para volver a la pista.*

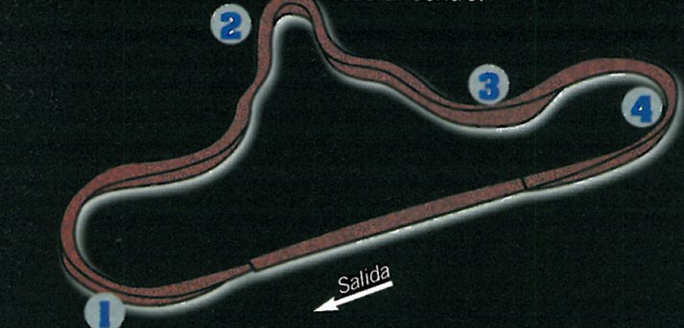
Aquí comienza la ***parte más peligrosa del circuito.*** *No apures en las curvas o te irás de varas.*

WHITE LAND 2

Este asqueroso circuito en forma de cuenco, a parte de mantenerte en tensión, hará que pierdas asiduamente el control. *(+2)*



Para ganar esta carrera ***necesitas pisar todas las bandas turbo.*** *Esta primera cae al centro.*









La siguiente ***banda turbo (2) está a la izquierda,*** *en la zona de color morado, la* ***tercera en el centro, y la cuarta la encontrarás en la parte izquierda de la pista.***

JOKER CUP

Si te has ventilado las otras tres copas en el nivel de dificultad normal, se abrirá este torneo con seis circuitos. Uno de ellos les sonará a los fans de «Mario Kart».

RAINBOW ROAD

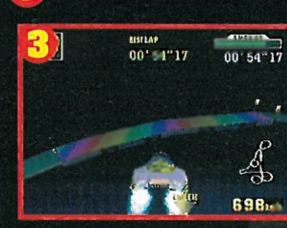
Este primer circuito de la Joker Cup se caracteriza por los colorines de la pista y la ausencia, casi total, de protecciones laterales. Es además un circuito rápido y divertido. (+4)



*Ojito en la **tercera curva,** la más cerrada del circuito. Si no te andas al loro acabarás besando el quitamiedos.*



*Aunque las curvas disponen de protecciones, el resto del circuito carece de ellas y las **melés que se forman en las primeras vueltas** son muy peligrosas.*



*Si accionas el **turbo (botón B)** al llegar a la línea de meta, **el salto será de impresión.***

DEVIL'S FOREST 3

Este circuito es rápido y revirado. Procura hacer un buen uso del turbo y, sobre todo, no olvides recargar toda la energía que te sea posible al llegar a las bandas rosa. (+5)







*Cuidado en las **cuatro zonas sin protección.***



*La **tercera curva** del circuito es la más pronunciada. Si no aflojas a tiempo el abollón está asegurado.*



*Al contrario que el resto de la pista, **el túnel ofrece muy poca profundidad** de visión, haciéndolo inquietante.*

SPACE PLANT

Éste es uno de esos circuitos que no te dejará indiferente; es estrecho, tiene su zona deslizante y buena parte de él transcurre por un peligroso cilindro. En fin, toda una aventura. (+5)



*A la dificultad del cilindro se unen unos **cambios de rasante imperceptibles, que provocan constantes vuelos.***



*La **capa deslizante de este túnel** deja poco espacio para atravesarlo. **A la salida hay una banda de recarga.***



*Al igual que en el resto de supersaltos, resulta primordial **regresar a la pista lo antes posible.** Así que baja el morro de la nave.*





TRUCOS

Decora tu nave

Hay un truco para modificar ligeramente las naves de carreras. En la pantalla de configuración, **presiona botón R y cambiarás los colores. Allí mismo, con los botones C,** puedes rotar la máquina para observarla desde todos los ángulos. Muy cucos, ambos.

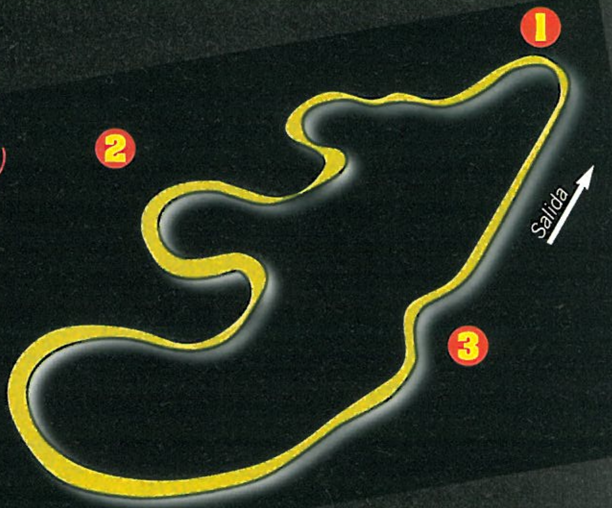
Sorpresa al final

Si te pasas todas las copas en todos los niveles de dificultad (novice, standard y expert), verás el final del juego y todos los créditos. Ahora, cuando salgas al menú principal **verás que la carátula de entrada ha cambiado y que hay nuevas naves disponibles.**



SAND OCEAN 2

***Circuito trepidante como pocos. Las constantes y rápidas curvas y los cambios de rasante harán las delicias de los pilotos más intrépidos.** (+5)*





Es importante ***no dejar pasar ninguna de las 4 bandas turbo del circuito.***



Estáte preparado para cualquier cosa en los ***cambios de rasante.***



Dentro del túnel encontrarás una doble curva *de quitar el hipo.*

PORT TOWN 2

***Este retorcido circuito, apodado "El Serpiente", pondrá a prueba tu capacidad negociadora con las enrevesadas curvas que se suceden una tras otra.** (-1)*



Para empezar la fiesta, nada mejor que una ***banda turbo, un salto y la posterior curva.***





Tras pasar las bandas de recarga, *encontrarás una curvita de esas que fueron trazadas con mala sangre.*



En este tramo, la ***pista se va haciendo cada vez más estrecha y sinuosa.*** *Mantente alerta.*

BIG HAND

***Además de ser la última cita de la Joker Cup, es también la más complicada: curvas muy cerradas o tramos deslizantes y sin protección lateral te harán pasar las de Caín.** (+3)*



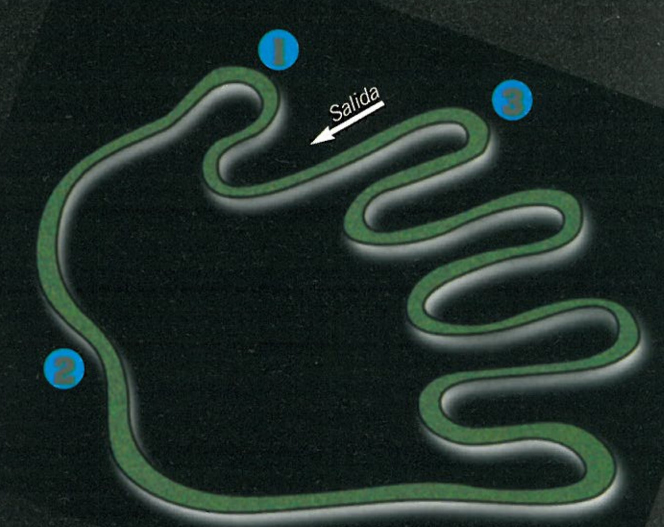
A modo de bienvenida, encontrarás la ***doble curva del pulgar.*** *Aunque las dos son complicadas,* ***la de la uña es mucho más cerrada y tiene banda de frenado.***



A primera vista, la ***zona de la palma,*** *parece menos complicada. Nada más lejos de la realidad,* ***dos zonas deslizantes y sin protección lateral*** *te pueden llevar a la ruina si no andas ojo avizor.*



Ésta doble curva es ***perfecta para hacer interiores.***





X CUP

Dar pistas sobre cómo triunfar en la X CUP es complicado, ya que ***esta copa consta de seis circuitos que la máquina elige aleatoriamente y no se muestran hasta haber escogido la nave y sus características.*** *En principio,* ***casi todos suelen ser bastante rápidos, pero también los encontrarás extremadamente técnicos.*** *De modo que pilla una máquina que maniobre bien, añádele un poco de velocidad, pero sin pasarte, y que la suerte te acompañe.*



Todos los circuitos de la Copa X tiene el mismo nombre: X.



Partimos en desventaja: no hay recorrido hasta antes de empezar.

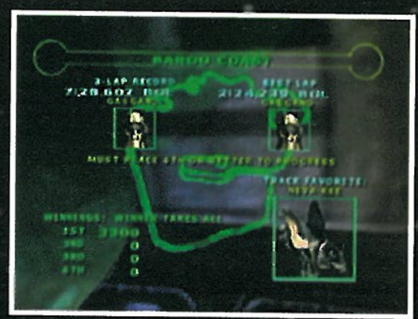


STAR WARS EPISODE I RACER

Nuestra supersónica guía va a dejar claro quién es el más piloto más rápido de la Galaxia. ¡Tú!

Has visto la película, y no sueltas el juego. Tienes un libro a medio escribir que piensas titular "Mi Podracer y Yo". Tu madre insiste en que dejes de robar piezas de coche en los desguaces que encuentras. Está claro, eres la persona indicada para acompañarnos en nuestra escalada hacia el título por toda la Galaxia. Pon tu mejor cara de velocidad y pisa a fondo, que nos vamos.

UNOS CONSEJOS ANTES DE EMPEZAR



SÉ AMBICIOSO: *Tú eliges el reparto de los premios antes de comenzar la carrera. Hay tres formas: FAIR, donde los Tugruts están muy repartidos; SKILLED, mejor que llegues primero o segundo si quieres coger algo; y WINNER TAKES ALL, sólo cobra el que gana. Practica bien en el modo Free Play y preséntate luego a la carrera poniendo este último reparto para hacerte rico.*

COMPRA ANDROIDES: *Los Pit Droids reparan los daños que sufra tu nave durante la carrera. Empiezas con uno, pero puedes comprar otros tres. Bien, pues hazlo cuanto antes porque la plantilla completa de Pit Droids hará subir todos los niveles de tu Podracer, amén de que las nuevas partes que compres te durarán una auténtica barbaridad.*



SEGUNDA MANO: *El desguace también es propiedad del sacrificado Watto (solamente habla para quejarse de lo mal que van las ventas). Aquí podemos obtener algunas piezas a un buen precio, pero ten en cuenta que están usadas, así que antes de invertir, mira bien la barra para ver su estado. Pásate a menudo por aquí: hay algunas gangas increíbles.*

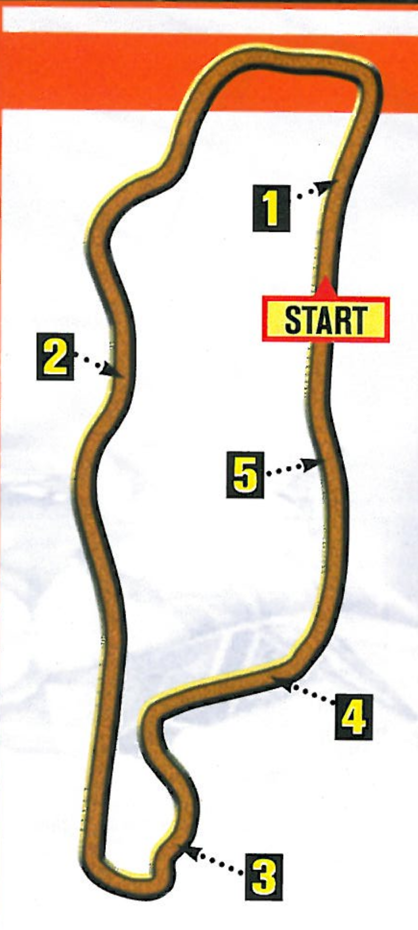


ELIGE BIEN LAS PIEZAS: *En la tienda hay una amplia gama de aparatos para mejorar el rendimiento de tu Pod. Según la nave que hayas elegido y del circuito, elige qué aspecto conviene aumentar. Watto te ofrecerá un descuento por la pieza usada que quieras sustituir. También puedes utilizar los nuevos corredores que vayas descubriendo y así ahorrarte el dinero.*

TORNEO AMATEUR

Para iniciarte. Los primeros circuitos te servirán para conocer las posibilidades de tu nave. Sin embargo, hacia la mitad, el nivel de dificultad subirá como la espuma.

The Boonta Training Course 1



Primer y cómodo circuito en el que la victoria está casi asegurada. Un **trazado rápido** si conocemos sus secretos (que no son muchos, la verdad). Como curiosidad, te diremos que es aquí donde transcurre la acción en la película, cuando Jabba organiza su particular torneo y Anakin se ve obligado a medirse con Sebulba, el campeón. Vale, vale, no te cuento más. Que sepas que esta es la versión abreviada, no la de verdad...



1 **Para conseguir una salida realmente rápida** que te sacará del pelotón en un decir "soisunapandadecefalópodoslentos", **acelera cuando oigas la tercera señal de la cuenta atrás** en la parrilla. Si lo haces correctamente, tu corredor gritará de pura alegría y unas exageradas llamas aparecerán en tus dos motores.



2 Manteniendo **la trazada correcta en las primeras curvas en forma de "S"**, es decir, por la parte interior, podrás tomarlas como si se tratase de una gran recta. Eso te permitirá **activar el turbo** y sacar una importante ventaja. Para activar el turbo, pulsa hacia arriba (hasta que el punto verde se vuelva amarillo) y presiona A.



3 Tras **entrar en el cañón,** encontrarás esta serie de curvas en las que **pulsar repetidamente Z** será de gran utilidad, porque haremos "resbalar" nuestro Pod.



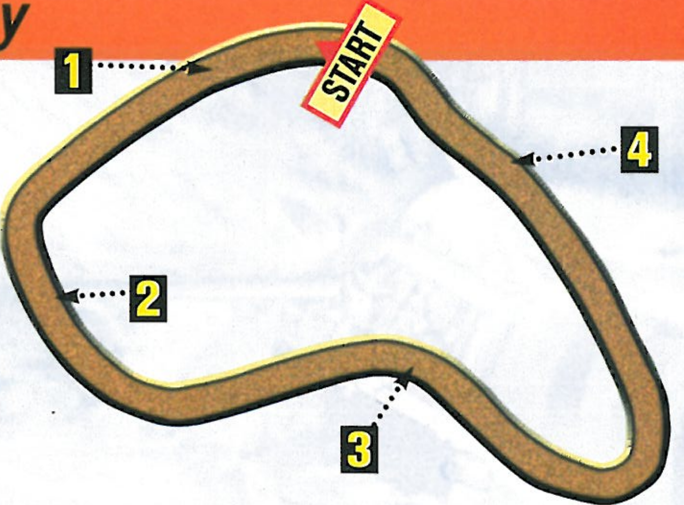
4 Del cañón se sale por este **estrecho pasaje.** Coge la posición correcta en cuanto lo atisbes y no aceleres excesivamente para poder corregir.



5 Una vez en el exterior, te verás **sorteando una serie de rocas** en este ancho trazado. **Esquiva las grandes** y no habrá problema para activar el turbo.

2 Mon Gazza Speedway

La segunda carrera transcurre en Mon Gazza, un planeta minero. **Es el circuito más corto y uno de los más rápidos,** por lo que cualquier error te dejará sin posibilidades de remontar. Aunque es difícil cometer fallos aquí.





1 Unas **grandes torres ovaladas dividen la pista** dejando dos caminos a elegir en algunas ocasiones. La **recta inicial** es una de ellas. Toma la **ruta de la izquierda y utiliza el botón Z** para ayudarte a trazar la curva que viene a continuación.





Teemto Pagalies es el premio por ganar .Un Podracer de gran tamaño que acelera bastante mal, pero gira fácil.



2 A pesar de que las **rectas sean bastante cortas, activa el turbo siempre que puedas.** Encontrarás una curva enseguida, pero habrás sacado ventaja.



3 Al llegar a la **segunda torre toma también la ruta de la izquierda.** Ayúdate deslizándote en la curva y balancea tu Podracer levemente para tomar la "S".



4 Cuando hayas superado el tramo anterior, te verás encarando la **recta final.** Es un **magnífico momento para sacarle todo el provecho a tu turbo.**

3 Beedo's Wild Ride

El **planeta helado** de Ando Prime es nuestro próximo destino. La "Salvaje Carrera de Beedo" se disputa en un circuito complicado, que **pone en juego dos atajos.**



1 Cuando **acaba el camino con protecciones a los lados,** pasarás bajo unas banderas. **Gira a la izquierda** para **descubrir un camino ascendente** que te llevará hasta la entrada de un túnel. Rompe el muro de hielo sin pensarlo para entrar en la oscura caverna.



2 La **primera curva cerrada** nos espera después de pasar el puente de madera. Pulsa atrás en el stick para conseguir un mayor agarre, y ayúdate con el botón Z para efectuar un viraje que dejaría en evidencia al propio Schumacher.



3 **En lugar de pasar bajo el arco de hielo** por el camino del centro, dirígete a la derecha (hazlo antes de que la pista comience a descender). Tomaremos una **ruta mucho más cómoda y, ante todo, bastante más rápida.**



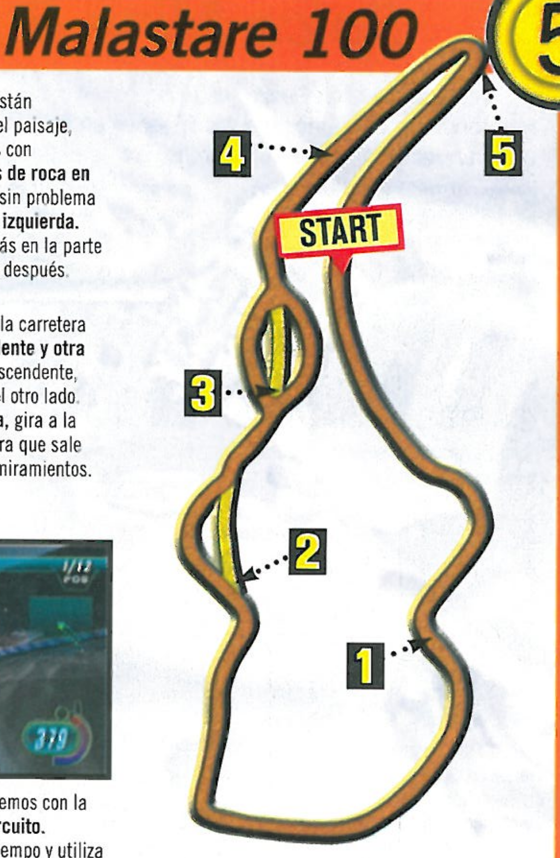
4 Tras la primera vuelta, se abrirá un camino en una de las tiendas de la plaza donde está la salida/meta. Si prefieres algo más espectacular, pero menos efectivo, **sigue recto por la rampa que está frente a la estatua.**

NUEVA NAVE

El mismísimo Aldar Beedo nos espera si triunfamos. Tiene un gran Podracer, maniobrable y con excelente respuesta en los virajes. Eso sí, no acelera gran cosa.

Aquilaris Classic

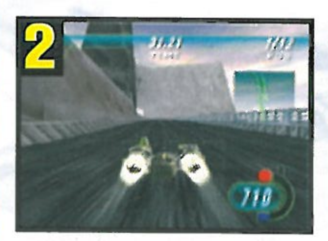
4



El recorrido de Aquilaris nos llevará desde su metrópolis flotante hasta la ciudad sumergida, siempre que **nuestro Podracer sepa responder a un buen montón de curvas.**



Debemos tomar las divisiones iniciales del circuito de una forma determinada. **Empieza con la de la izquierda seguida de un buen turbo.** En la tercera división, cambia al camino de la derecha para trazar una curva que te lleve directo al túnel.



Al salir de los túneles, **el camino se divide en dos.** El de la **izquierda** puede parecer **más corto,** pero el de la **derecha nos permite utilizar el turbo** durante un buen rato, y deja una trazada cómoda para la curva.



La ruta se divide en **dos dobles puertas** que se abren y se cierran a ambos lados. Introdúcete por la que **veas abierta** en ese momento y **cambia de lado para pasar la segunda,** ya que nunca se abren las dos del mismo lado.



Tras **salir del túnel subacuático,** tendrás un espacio abierto antes de entrar en otro estrecho camino de curvas. Aprovecha la coyuntura para **meter el turbo** y decelera según se vaya acercando la señal rojiblanca.

NUEVA NAVE



Sí, es Clegg Holdfast en persona, el famoso reportero. Lo cierto es que no has conseguido ninguna maravilla, pero si te cae bien...

Malastare 100

5

El planeta Malastare es conocido en toda la galaxia por el continuo flujo de gas metano que cubre su superficie. A partir de ahora, también será conocido por albergar un **circuito plagado de peligros,** como sus **bordes rocosos, su gigantesco barranco,** o el tramo que transcurre sobre el lago de metano, en el que no se puede ver tres en un burro, y nos obliga a guiarnos siguiendo las brillantes luces que señalan la carretera.



Algunos tramos del circuito están excavados en la árida roca del paisaje, por lo que nos encontraremos con **desprendimientos y pedazos de roca en nuestro camino.** Para pasar sin problema este pedrusco, **tómalo por la izquierda.** De esta manera, te encontrarás en la parte interior de la curva que viene después.



A la **salida del primer túnel,** la carretera se divide en una **ruta ascendente y otra descendente.** Si vas por la ascendente, **evitarás la curva cerrada** del otro lado. Para **coger la ruta más corta,** gira a la derecha por el camino de tierra que sale de la carretera y acelera sin miramientos. Caerás de nuevo en la ruta.



Dentro del túnel, la ruta se bifurca en **tres caminos diferentes. El del centro** no requiere prácticamente ningún giro, pero cuídate de esquivar la columna.



Procura **colocar la nave en el centro de la pista antes del gran salto, y pulsa atrás en el stick** para mantenerte durante más tiempo en el aire.



Tras el salto nos encontraremos con la **curva más cerrada del circuito.** Asegúrate de decelerar a tiempo y utiliza Z para deslizarte antes de tomarla.

6 Vengeance

Bestial circuito que exige un **control máximo** en la colocación de la nave por sus estrechos corredores. En esta prisión también correremos **a través de tubos anti-gravitatorios,** esquivando meteoritos como posesos.





Acelera hasta que puedas **activar el turbo en la recta de los raíles,** procurando mantener la nave centrada en la carretera. Después, vuelve a la velocidad normal y prepárate para tomar la curva que viene tras la entrada a rayas negras y amarillas.

NUEVA NAVE



El vehículo del convicto Fud Sang es un Pod pequeño, con una buena aceleración y fácil de conducir.



Para evitar **colisiones con las turbinas,** mantente **pegado a los bordes de la carretera.** Las turbinas giran lentamente y tendrás más espacio para esquivarlas.



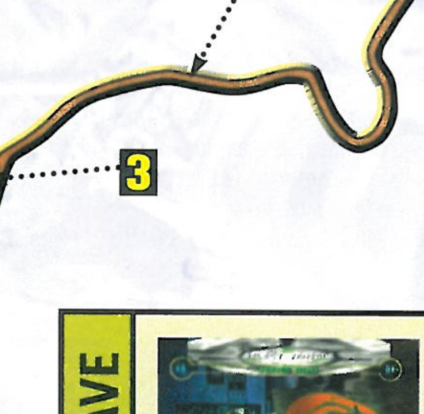
En los tubos anti-gravedad podremos movernos hacia todas direcciones. Mantente **cerca de la nave que estés persiguiendo para usarla como escudo.**



Este salto nos lleva de bruces al **reactor.** Mantente en el **centro** para no tocarlo, y utiliza los **C de los lados.** Después hay una tormenta de meteoritos esquivables.

7 Spice Mine Run

Volvemos a Mon Gazza, esta vez para visitar sus minas. Montones de **divisiones y subdivisiones en la ruta** nos volverán locos si nos descuidamos. No es el paraíso, no.





Toma la **ruta de la derecha** en todas las bifurcaciones para ganar algo de tiempo.




Este túnel es una garantía cuando se trata de **ahorrar tiempo y adelantar.**

3

Cuando el camino se divida en tres rutas, escoge la del **centro,** ya que te permitirá activar el turbo sin problemas. **Ten cuidado con la estrecha salida.** Porque no todo podía ser perfecto, chico.



Dentro del túnel, asegúrate de **no chocar con alguna vagoneta** de transporte, pues destrozarán tu nave sin escrúpulo alguno. Por fortuna, las **vagonetas sólo circulan por la izquierda,** así que limítate a correr por el otro lado.

NUEVA NAVE

Mars Guo te presentará sus respetos si consigues el primer puesto. Su Podracer es el más grande y gira bien, pero acelera lentamente.

TORNEO SEMIPRO

La dificultad es mayor en el Torneo Semipro, pero los premios también. Hasta 3.300 Tugruts pueden ser tuyos si eres capaz de vencer en estos demenciales y enrevesados circuitos.

1 Sunken City

El recorrido de la "Ciudad Sumergida" nos lleva por tramos del ya visitado **Aquilaris Classic,** de modo que las estrategias que te dimos el mes pasado te servirán de nuevo aquí.

START 1 2 3 4



1 Introdúcete por el **tubo hexagonal** y gira a la izquierda hacia la mitad para salir por el **pequeño hueco.** La carretera no está definida como tal, pero **ayudándote del mapa** no tendrás problema para regresar al camino principal con una buena ventaja sobre el resto de participantes.



2 Las **aglomeraciones en el túnel** pueden causarte problemas. Para evitarlas, toma la **rampa azul de la derecha**. En el **segundo túnel** tienes otra a la **izquierda.**



3 Al entrar en la **zona de las gradas**, **interminable curva a la derecha**. Podemos **activar el turbo**. La curva termina cerrándose, así que decelera.



4 Cuando llegues a la peor parte de la curva, tus motores estarán a punto de **sobrecalentarse: suelta el botón A,** y al salir pisa el turbo el resto del viraje.

NUEVA NAVE



El Podracer de "Bullseye" tiene una buena tracción y un mejor viraje, pero le faltan potencia y aceleración.

2 Howler Gorge

De vuelta en el planeta helado **Ando Prime,** nos las vemos y deseamos para mantener la nave en su sitio por la resbaladiza **nieve** y los **hielos** permanentes. Potenciar la tracción le vendría muy bien a tu nave.

START 1 2 3 4



1 Howler Gorge tiene el mismo **atajo en la tienda que Beedo's Wild Ride.** Aun así, en la primera vuelta no podrás cogerlo, y la carretera te llevará por rutas desconocidas. Toma la **salida de la izquierda** al llegar a la primera bifurcación en el túnel.

NUEVA NAVE



Ratts Tyerell tiene una gran aceleración en su Pod, buena respuesta al viraje, pero falla en la tracción.





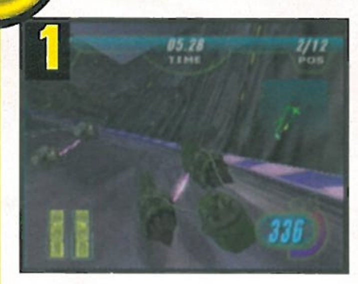
2 El **túnel de hielo** queda atrás desvelando **terreno abierto.** Activa un turbo, pero frena para colarte por la **estrecha salida.**

3 Según llegues al arco, céntrate en la carretera y activa el turbo. **Ganarás unos segundos en el aire pulsando atrás.**



4 Mantente en la parte central. Los pasajes son **demasiados estrechos** como para activar el turbo de forma segura.

3 Dug Derby



No actives el turbo en la recta de salida, ya que enseguida te plantas ante una curva muy cerrada y lo más probable es que te estrelles si vas a toda mecha. **Acércate a velocidad normal y deslízate.**

A pesar de celebrarse en el mismo planeta que **Malastare 100,** Dug Derby no utiliza ningún tramo del torneo anterior. Sin embargo, son de características muy parecidas, aunque dado que Dug Derby se encuentra en el torneo Semipro, tendrás que afrontar zonas realmente complicadas. Para superarlas, aquí debajo tienes unos consejos para los **cinco puntos más peliagudos.**





Justo después de la curva, se encuentra la **primera bifurcación** del circuito. Sube por el **camino de tierra de la derecha** para trazar una línea recta, en lugar del complicado giro que espera a la izquierda.



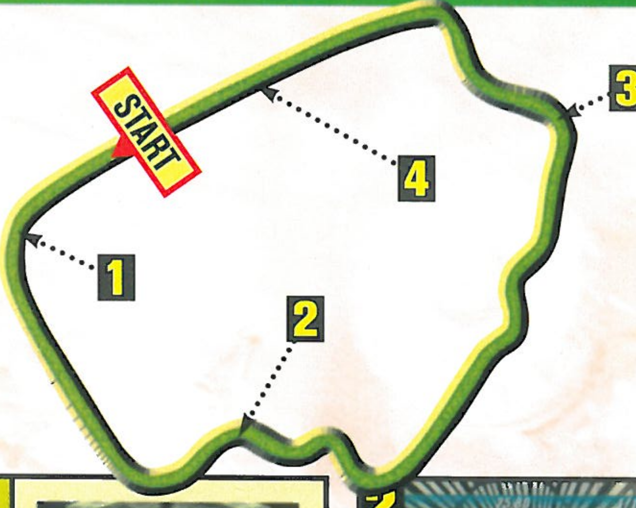
Puedes continuar cortando curvas de raíz si **sigues recto al salir del camino de tierra.** LLegarás a una rampa con la que recortar otro viraje. No olvides **girar la nave hacia la izquierda cuando estés en el aire.**



El **segundo túnel parece completamente recto,** pero en realidad deja estrechos pasajes a izquierda y derecha de forma consecutiva. Para pasar fácilmente, **céntrate y gira el stick de lado a lado.**

Tras el túnel del punto 4, nos encontraremos con una **difícil curva en forma de S.** Frena al salir del túnel y comienza a girar cuanto antes, tomando la **primera curva de fuera hacia dentro.**

4 Scrapper's Run



El desguace flotante de **Ord Ibanna** es, con diferencia, el **más rápido** de los circuitos de este torneo. Para evitar ser parte de la chatarra flotante, **equipa tu pod con un viraje rápido y un agarre** de los del anuncio de Audi.



Un movimiento en falso en los primeros compases te puede mandar un motor a hacer gárgaras, de modo que **activa el turbo durante cortos espacios de tiempo** para poder virar con antelación en las **pequeñas curvas** que se presenten.

NUEVA NAVE

Wan Sandage pilota un Podracer con uno de los mejores virajes que se hayan visto nunca por aquí.



Tras superar la curva en el interior del túnel, **suelta acelerador** y prepárate para la caída. Abajo te espera una **curva a la derecha** que no tolera la velocidad.



Una larga recta te espera antes de la curva a la izquierda. **Mete el turbo hasta que veas las rayas amarillas y negras.** Frena entonces para poder deslizarte.



En la tremenda recta final mantén tu nave **en el centro de la pista activando el turbo.** Tras el salto, asegúrate de **aterrizar en las líneas amarillas y negras.**



Zugga Challenge

5

Mon Gazza Speedway y **Spice Mine Run** se unen en este circuito, añadiendo varios tramos complicados. Potencia tus frenos porque este trazado es una **curva larga y constante.**



1 Las excavadoras pululan por cierta zona del circuito, y cambian de posición en las siguientes vueltas. La **primera vez que pases, toma el camino de la derecha** y gira a la izquierda en cuanto puedas para **esquivar las ruedas de oruga** de las monumentales recogedoras.



2 Los **túneles** pueden dejarte fuera de la carrera si vas en el pelotón. Para evitar los choques, **toma uno de los caminos alternativos** situándote en el extremo izquierdo o derecho de la pista al llegar a la zona que queda en penumbra.

3 Cuando llegues a este túnel, **decelera y comienza a resbalar con Z** para negociar esta auténtica espina. Tras ella encontrarás más curvas parecidas, de manera que puedes repetir la estrategia para salir airoso del lance.



4 Un **tremendo descenso** te llevará a las puertas del **salto sobre lava.** Activa el turbo para llegar con **suficiente velocidad al despegar** y, ya sabes, pulsa atrás en el stick para que tu vuelo no termine entre las llamas.

NUEVA NAVE



Unas burradas monumentales se pueden hacer con la velocidad punta del Podracer que conduce nuestro amigo Boles Roor.

Baroo Coast

6

Este precioso trazado nos lleva a través de un majestuoso paisaje que combina **mundos perdidos con modernas ciudades.** Pero más vale que no te quedes embobado mirando el paisaje, porque el circuito se las trae y hasta se las lleva.



1 Al llegar a la **playa de palmeras,** pasa entre ellas girando a derecha. Ese es el momento ideal para **activar un turbo.** Cuando veas aparecer la **primera cabeza de piedra,** traza una **curva en zig-zag** para pasar entre ellas sin tener que recoger los trocitos de tu Pod. A la derecha sigue la pista.

NUEVA NAVE



Neva Kee pilota el único Pod que tiene los motores detrás de la cabina y unidos en una sola pieza. Impresiona.



2 No podrás acelerar mientras negocias las **seis curvas consecutivas,** de modo que olvida el botón A y dedícate a deslizarte por ellas **sin acercarte a los extremos.**



3 Tras la sexta curva verás una **zona cubierta de maleza.** Atraviésala para **acortar camino.** Hay otro de estos atajos justo después del primero.



4 El tramo final nos devuelve a la civilización, y con ella, a sus construcciones. Cuídate de los contactos íntimos con esas **columnas de mármol.**

7 Bumpy's Breakers

El **circuito final** del torneo nos invita a dar un paseo turístico por anteriores trazados, utilizando pequeñas partes de cada uno y añadiendo nuevos y demenciales tramos.





Las rayas rojas y blancas avisan de la peligrosidad de la curva. **Frena y pulsa Z.**



Déjate caer a la derecha, manteniéndote recto al salir del túnel, y **coge el atajo.**



El **puente lleva a una bifurcación** que ya conocemos. Lo mejor es **girar a la izquierda** para cortar la curva que te espera a la derecha.



Cuando salgas de las ruinas sumergidas, te las verás con una **curva en ángulo recto.** Comienza a frenar y deslízate hacia la izquierda en cuanto veas las líneas rojas y blancas para llegar con la posición adecuada a la curva. Hay que practicarlo bastante.





Con la patata de racer que gasta Ark "Bumpy" Boose, cómo ganará aquí.

TORNEO GALACTIC

El momento de demostrar que sabes pilotar un Pod ha llegado. Majete, esto es el torneo galáctico y cada tramo es un motivo para no dormir el día anterior a la carrera. A pasarlo mal.

1 Executioner

Ubicado en la **prisión "Oovo IV"**, este Executioner nos volverá a marear con sus **tubos antigravitatorios y claustrofóbicos pasajes,** simple ejemplo de la locura dominante en el torneo.



Lo que comienza como una amplia pista se convierte en un problema. Inmediatamente después de la curva en forma de "S" nos encontramos con **dos columnas que casi condenan el paso.** No te lances en el trazado de las dos curvas anteriores, aunque sea fácil, y podrás pasar.

START
1
2
3
4



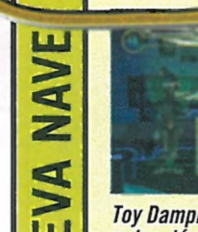
El **atajo** que te enseñamos a continuación será probablemente el que te permitirá ganar esta carrera. Cuando **vayas a salir del túnel, decelera y gira a tu izquierda para seguir camino por arriba.** Pon a prueba tu turbo.



De pronto te encuentras **cuatro túneles,** así, sin más. "Decisiones, siempre decisiones". Tranquilo, **el primero empezando por la derecha** te conduce por un **trazado menos sinuoso** que cualquiera de los otros tres.



El **último tunel flotante** es el tramo perfecto para hacer el bestia. **No hay meteoritos** que entorpezcan el camino y la falta de gravedad evitará los choques laterales. **Arrasa con todo y pon tu velocímetro a más de 1000.**





Toy Dampner se une a tu colección si consigues el primer puesto. Su pod destaca en tracción, enfriamiento, y reparaciones. Además, Toy es azul.

Sebulba´s Legacy

2



Al comenzar la carrera hemos de negociar la primera curva. Hay una **nube de gas verdoso** al comienzo, de modo que pulsa atrás en el stick y **deslízate hacia la derecha** según vayas aproximándote.

Se rumorea en el mundillo del pod que Sebulba es quien ha diseñado este tercer circuito situado en Malastare. Cuando las lenguas son, ademas de malas, ingeniosas, también se pueden oir cosas como que el circuito es igual de retorcido, tramposo, traidor y rastrero como el cerebro del diseñador. ¡Ah!, ya sabes, cuando vayas a adelantar a cierto pod naranja, hazlo por la izquierda o... ¡arde!



El **lago de metano** es ideal para darle salida a un turbo, pero no debes emocionarte demasiado o te dejarás las orejas contra la curva que viene después. Bastará con que **frenes a fondo y te deslizes un poco.**



En la **bifurcación situada bajo la roca en forma de seta** debes tomar la ruta de la derecha. Es menos peligrosa y bastante más rápida. Tanto que, con un poco de habilidad, podrás activar el turbo.

Opta por el **túnel de la derecha** en este nuevo desdoble porque te trasladará más rápidamente. De todos modos, el trazado no es precisamente lineal y las paredes son de granito del bueno. **No aceleres en exceso.**



Llegando al último punto notarás que falta algo a tu derecha. Es el suelo. **Procura no caer a la ruta inferior** manteniéndote pegado a la izquierda. Como recompensa, obtendrás una recta para tu turbo.

Grabvine Gateway

3

La fiesta, el jolgorio, y la diversión intergaláctica vuelven a Baroonda, el paraíso de los sapos y culebras. Hazte paso entre las rocas del desierto y los ancestrales árboles del pantano potenciando tu tracción con lo mejor que encuentres en el chiringuito de Watto. Cuando corras en Grabvine Gateway sabrás porqué lo decimos.



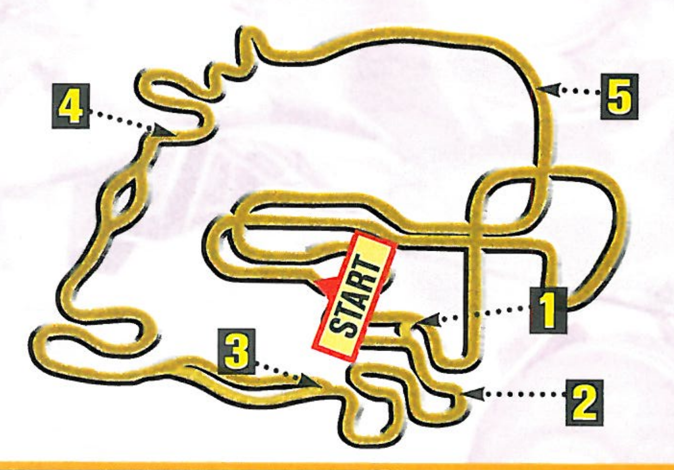
En la segunda vuelta se abre el atajo situado tras la primera curva del desierto. Mira el mapa y cuélate por él sin preguntar.



No tomes las curvas del cañón con trayectorias muy largas o abiertas: dejarás un bonito grabado de tu cara en el muro. Funciona **mejor frenar y deslizarse mucho al entrar** en cada una de ellas.

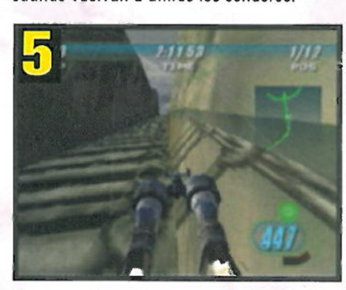


Al comenzar la jungla, una bifurcación hará acto de presencia. **Toma la ruta de la derecha.** El camino es un poco menos complicado y te dejará en mejor posición cuando vuelvan a unirse los senderos.





En el **pantano navegaremos sobre el agua**, por lo que la tracción de nuestro pod se reducirá. **Presiona poco a poco el botón Z** para que el vehículo se deslice por las curvas, y no se te ocurra acelerar demasiado.



El **puente de madera** tiene un ligero fallo en el diseño y, si pasamos por la izquierda, caeremos irremisiblemente al vacío. **Pégate a la pared de la derecha y acelera** para contrarrestar el desnivel.

4 Andobi Mountain Run



Ya conocéis el trazado, puesto que nos lleva por partes de **Beedo´s Wild Ride y Howler Gorge,** pero te guiaremos por los nuevos tramos. El hielo resbala, por lo que te vendrán muy bien las anteriores **mejoras en tracción.**



Una vez hayas dejado atrás el arco con el **ídolo tallado** encima, irás a parar al hielo. **Comienza a girar en el momento en que aterrices** para enfilar la entrada del túnel, ya que la tracción sobre el suelo congelado es mínima.

NUEVA NAVE

Mawhonic, aparte de tres ojos, tiene un podracer enorme con un acertado viraje y fácil conducción.

Activa el turbo dentro del túnel sólo si tu viraje es bueno. Si no lo es, corres el riesgo de golpearte con el borde exterior cuando los raíles se crucen.



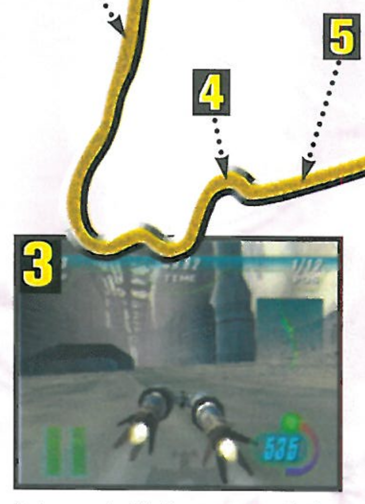
A la salida del túnel, toma el camino de la izquierda que indicamos en el mapa. Aparentemente está cortado, pero **encontrarás un hueco en el glaciar.**



En caso de que tomes el de la derecha, sigue el **camino de color azul oscuro que atraviesa la nieve.** Guíate también por los arcos de banderas que indican la ruta.

5 Dethro´s Revenge

Al oír **Ord Ibanna** sólo se presenta una palabra en la mente de un buen piloto de podracers: **velocidad.** Los circuitos del desguace flotante siempre dan lugar a un buen turbo y a más de un magnífico lechugazo. Por esa y más razones tienes que echarle un ojo a nuestra guía antes de que montes tu propio cementerio con los pedazos que puedas recoger de tu podracer.





Si caes a la **ruta inferior** te las verás con una **carretera congestionada. Mantente en el camino superior** aunque tengas que frenar un poco más. Por arriba encontrarás algunos saltos, pulsa atrás en el stick.



Cuando llegues a la **plataforma circular,** descuélgate del camino principal y **tuerce a la derecha.** Es un atajo que **te ahorrará una larga curva.** Para volver a la carrera, simplemente **dirígete hacia las luces.**

En la segunda plataforma verás un **túnel en el horizonte.** Bien, pues no entres. **Rodéalo por un lado y continúa por el caminillo** que hay detrás. Puedes aprovechar incluso para activar el turbo.



Las primeras dos curvas del zigzagueante túnel no presentan grandes complicaciones, pero en las dos siguientes debes darle uso al **freno y al botón Z para derrapar y encarar con velocidad los saltos.**



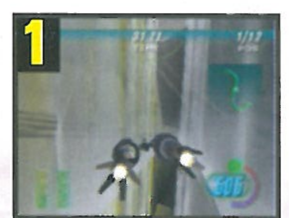
Y hablando de los **saltos,** son éstos. Dos lanzaderas que nos precipitarán al vacío si no enfilamos bien nuestra nave. **Intenta aterrizar en las líneas blancas y negras** en el primeroy tendrástiempo para acelerar.

Fire Mountain Rally

6

¿Otra vez Baroonda? Pues sí. Pero recorrerás al revés las partes que conozcas, y las que no, mejor ni hablar. Además, sabrás lo que le pasa a un podracer cuando se **zambulle en lava.**





Llegando a las cataratas, verás unas **bandas blancas y rojas en la pista. Indican la falta de suelo,** por lo que ¡pulsa atrás en el stick!



Tan pronto como el paisaje cambie al **bosque,** comienza a **decelerar y deslízate hacia la derecha.** Estas curvas no perdonan ni un fallo.







No vayas a lanzarte al salir de las dos primeras curvas, porque te espera otra **tanda de virajes** que tomaremos igual que los anteriores.



Al llegar a la **zona volcánica,** la pista girará a la derecha. En lugar de ser bueno e ir por la carretera, continúa recto para ganar tiempo.



En el **segundo de los túneles del volcán,** la carretera se divide en **tres rutas.** La del **centro** es, con diferencia, la más recomendable.

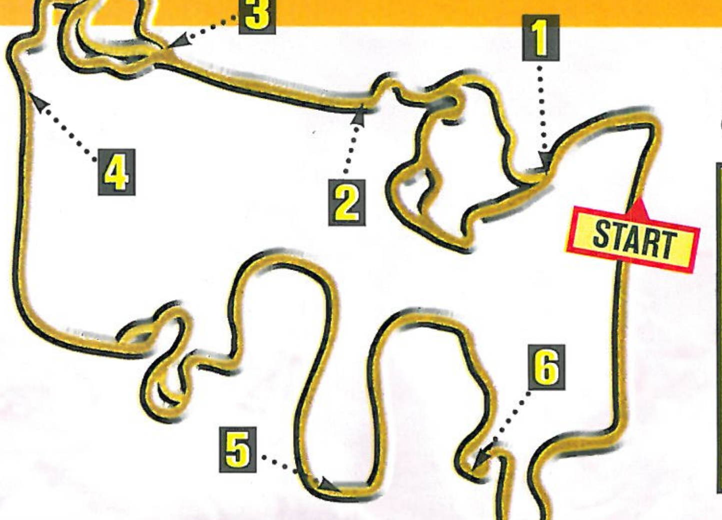
Una vez en las entrañas volcánicas, cualquier fallo nos mandará a la lava. **Coge el camino de la izquierda** nada mas adentrarte.

Al **salir del volcán prepárate para hacer un rápido viraje a la derecha** y colócate para cruzar el lago de lava por la pasarela.

The Boonta Classic

7

Último circuito del torneo y flipada total para los fans peliculeros. Estamos en **Tatooine** y esto es **"The Boonta Classic"**, exactamente la carrera recreada en el «Episodio I».



NUEVA NAVE



El engendro es tuyo. Sebulba nos brinda su máxima velocidad y sus llamaradas presionando dos veces R.



Tras los primeros compases de la carrera, llegaremos a una **bifurcación.** El camino de la **derecha** nos llevará a un túnel que acorta considerablemente la ruta.



Sube por la **rampa** situada a la derecha tras la última curva del cañón, para sacar ventaja. El camino es recto y el salto, mayor.



Al salir de la tremanda recta, la pista se divide en **tres rutas. La central** es la recomendada porque tiene muchos menos virajes.



El terreno desértico está "salteado" en este tramo. **Aterriza rápidamente para no caer en la grieta** tras el segundo salto.



Para evitar que los ataques del pueblo nómada de los "Tusken Raiders" dañen tu pod, **evita el contacto de las llamas** o repáralo.



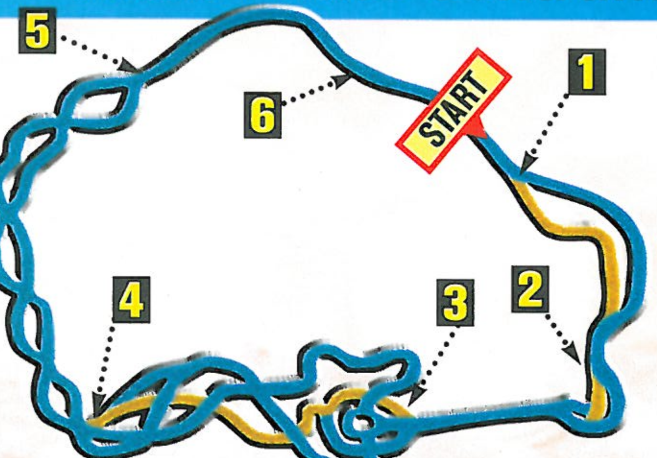
Esquiva también la tremenda máquina de los "Jawas" pasando a su lado. Estará esperando en diferentes puntos en cada vuelta.

TORNEO INVITATIONAL

Último torneo del juego al que sólo podrás acceder si has conseguido clasificarte el primero en todos los circuitos de los anteriores tres torneos.



1 Ando Prime Centrum



Ando Prime Centrum es el cuarto circuito ubicado en este **gélido planeta.** Si esperas un "refrito" de los tres circuitos anteriores, te equivocas; **todo el recorrido es desconocido.**

NUEVA NAVE



El pod de Slide Paramita destaca por su nivel de refrigeración y reparaciones.



Tras la recta de salida, el camino de la izquierda te llevará por la nieve. **Sigue por la derecha.**



Al llegar a la **caverna helada,** toma la **ruta de la derecha,** atraviesa el hielo y termina en la ruta izquierda.



Cuando **entres en la plaza,** baja la velocidad y **sube por la rampa de la derecha.** El camino es más corto.



Este tramo está salpicado de **bifurcaciones.** Intenta **mantenerte a la derecha.**



Saliendo del tramo anterior nos encontramos con esta **bajada** recta que permite **activar el turbo.**



La rampa termina en un **saltito. Aterriza en el camino.** Si caes en la nieve tu velocidad disminuirá.

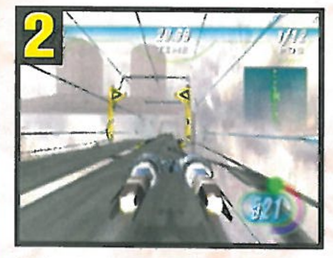
2 Abyss

Visita final a **Ord Ibanna** y trazado desesperante en el que tenemos que combinar velocidad y una precisión milimétrica en la conducción. **Potencia agarre y viraje** para triunfar.



Frena cuanto quieras, párate en seco si es necesario, vuélvete loco intentando nivelar tu pod, pero **no caigas a la ruta inferior.** Mantenerte arriba para tomar el atajo es lo único que puede mantenerte como líder de la carrera.





Las **banderas amarillas y negras** indican situación de peligro. En este caso se trata de que la **carretera se corta,** pero lo superarás fácilmente pulsando atrás en el stick cuando llegue el momento del salto.



Llegando a la **plataforma circular** que obliga a dar toda la vuelta por la derecha, habrás observado cierta estructura que impide el paso por el lado contrario. Un **estrecho pasaje** en ella nos permite acortar el camino.



De nuevo es necesario que nos hayamos mantenido en la ruta superior durante el segundo tramo de este tipo. Al conducir **sobre el techo del túnel,** veremos **dos banderines a nuestra izquierda.** Salta entre ellos para encontrar **otro atajo.**

NUEVA NAVE

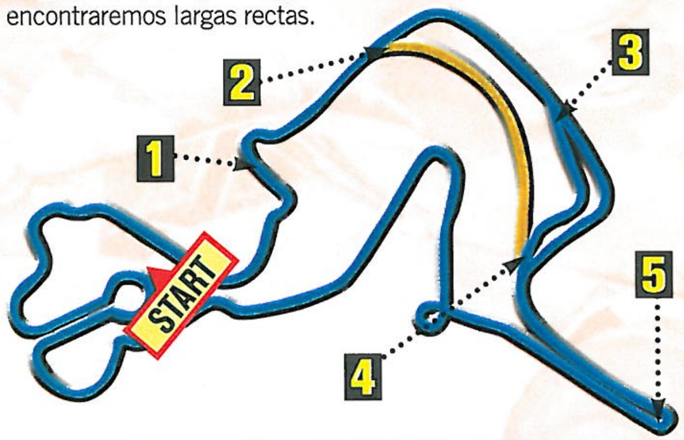


Bozzie Baranta es el favorito del circuito y, por ello, el corredor que se incorpora. Su nave está bastante compensada, aunque deberían mirarle los frenos.

The Gauntlet

3

Despedida también para Oovo IV y su prisión de alta seguridad. Atravesaremos los ya familiares tubos anti-gravedad y estrechos pasajes, e incluso podremos salir a tomar el vacío un poquito al árido exterior de la penitenciaría. Una buena idea puede ser potenciar la velocidad punta y la refrigeración, porque encontraremos largas rectas.





En las afueras de la prisión encontraremos una **lluvia de meteoros** que pueden causar daños al pod. **Reparaciones** al canto.



Justo antes de volver a introducirnos en las entrañas de la cárcel veremos una **bifurcación en el mapa** que no aparece por ninguna parte. Simplemente has de seguir la ruta indicada en el mapa para encontrarlo.



Si optas por la **ruta normal** y vuelves a entrar, llegarás a una zona que nos pondrá a dudar de nuevo. Sube la rampa a toda velocidad y pulsa atrás en el stick para no caer en el saltito: llegarás a **otro atajo.**



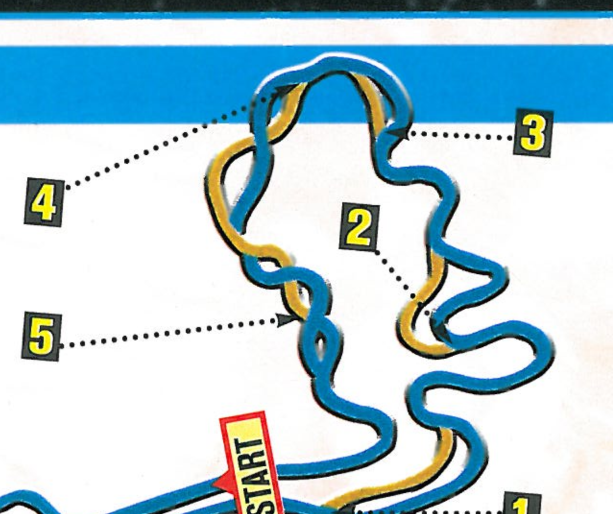
En el cañón rocoso volverás a enfrentarte a varias bifurcaciones. De los **tres caminos** disponibles, debes tomar las dos veces **el central,** que se introduce en el subsuelo, ya que **no hay rocas** que dañen tu pod.



Esta curva de aquí es importante, ya que, si no la tomas bien, puedes acabar como tortilla de pod con guarnición de piloto, o **caerte a la ruta inferior,** nada recomendable por sus estrecheces.

Inferno

4



Para que la élite del mundo del podracer te invite al **circuito que cierra el juego,** debes haber ganado todas las carreras de los torneos anteriores. Un sitio muy acogedor.



Corta gran parte de la curva tomando el **puente que cruza la lava,** a la izquierda.



Toma la **ruta de la izquierda** para coger aire y, de paso, acortar el camino.



Según vayas aproximándote a la roca en forma de pirámide hacia la mitad del trazado, prepárate para virar a la izquierda. De esta manera vamos recortando las curvas y ganando tiempo.



Cuando el trazado se divida en un camino ascendente y otro que baja, toma este último. Si te pasas el túnel siempre puedes seguir recto hacia la izquierda y volver a la ruta sobre la lava.



En la tercera bifurcación de este tipo, puedes pasar de carreteras y coger el **camino rápido,** es decir saltando a la lava (aparentemente) para caer luego en la rampa. No es necesario girar.





Los cuatro motores del pod de Ben Quadinaros le dan un aire importante . Ni que decir tiene que la velocidad punta es su fuerte.

BEETLE ADVENTURE RACING

¿QUIERES SER EL REY DE LOS ESCARABAJOS?

«Beetle Adventure Racing» es mucho más que un simple juego de carreras. Sus circuitos están llenos de secretos, que ahora podrás conocer gracias a nuestra guía. Si la sigues, abrirás el nivel de bonus y todas las opciones del "cheat menu".





COVENTRY COVE

Nivel: Novice / Dificultad: Fácil

Este es el primer circuito del juego, y por lo tanto el más fácil de todos. Aquí no valen excusas: todo lo que no sea llegar primero puede considerarse un fracaso.





Después de la salida, tras una ligera cuesta arriba, a la derecha verás un **camino de tierra (1) que conduce a un molino de agua.** No es ningún atajo, pero te sirve para coger cómodamente los **puntos y el nitro** que hay en la cuneta **(2).**





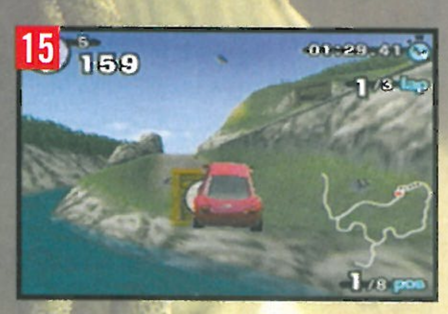
La otra **ruta alternativa** en la ciudad está a la derecha, claramente señalada por una **cabina de teléfonos roja (7)**. Si logras entrar por la calle sin estamparte contra la cabina, conseguirás unos cuantos puntos de premio **(8)**. Para que veas.



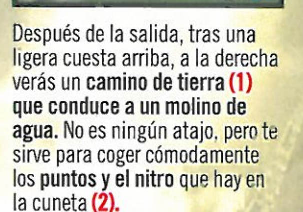


Al final de la larga cuesta arriba hay un **granero** con dos montones de paja a la entrada. Tras el de la derecha hay una **caja con dos puntos (12)**, y si cruzas por su interior podrás coger otra con cinco más por la cara **(13)**.





Cuando dejas atrás el granero llega otra pequeña cuesta arriba con un túnel muy corto al final. A la salida, gira a la **izquierda justo antes de las señales indicadoras (14)**. ¡Atención! Ahora das un salto, **rompes una caja, aterrizas en una isla,** das otro salto, rompes otra caja **(15)** y ¡uf! llegas de nuevo a la carretera.









Cuando **entres en la ciudad,** puedes atravesarla siguiendo la carretera o **desviarte por un par de calles.** La primera está enseguida a la **izquierda (3)**, y tras destrozar un cristal (tranquilo, no tienes que pagar por ello) llega una **fila de tres cajas con puntos (4)**, un **salto bastante grande (5)** y, tras el aterrizaje, una **caja de cinco puntos (6)** y un nitro que te viene que ni pintado para alcanzar a tus rivales. Y todo en cinco segundos.



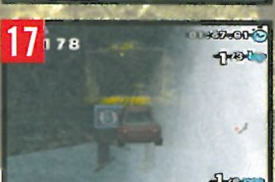




Tras salir del pueblo hay una **vía del tren** a la derecha **(9)** que se mete en un **túnel (10)**. Síguela, porque en el interior hay un par de cajas con puntos. Gira a la izquierda a la salida para coger un **nitro** y reincorporarte a la carrera **(11)**.

El largo tramo cuesta arriba que llega tras atravesar la ciudad es el lugar perfecto para adelantar a tus rivales. No te cortes en pasar sobre el césped para acortar.





Si en vez de tomar el desvío de los dos saltos que te acabamos de indicar, sigues la ruta normal, verás que a la derecha sale un **camino de tierra** bastante sospechoso tratándose de un juego con tantos desvíos secretos como éste **(16)**. Efectivamente, si lo sigues llegas a una **mina abandonada** tras hacer trizas las maderas que cierran la entrada, pero ¿a quién le importa? El caso es que dentro hay varios saltos y también unos cuantos puntos esperándote **(17)**.





Después de salir de la mina hay otro camino a la izquierda con la **entrada tapada por arbustos (18)**. Dentro tienes unas cajitas interesantes **(19)** y un salto muuuuy, muy largo para volver a la pista de carreras.

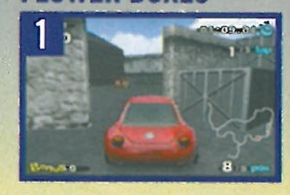






La meta ya está cerca, pero aún puedes tomar un **último desvío.** Cuando pases un pequeño puente y veas que aparece un **castillo** al fondo **(20)**, que sepas que puedes coger el **camino de tierra** que sale a la izquierda. Inmediatamente después pasas sobre la carretera de un gran salto **(21)** y **te cuelas de rondón en el interior del castillo** sin llamar a la puerta ni nada. Allí dentro hay un montón de cajas con puntos **(22)**, aunque **el recorrido es un poco extraño.**

FLOWER BOXES







1. Tras saltar el puente que hay a la salida de la ciudad, verás un **recinto con una valla de piedra** a la izquierda. Dentro está la caja. **2.** La segunda está muy bien escondida **dentro del montón de paja** que está a la izquierda de la puerta del granero. **3.** En el **doble salto en que atraviesas una isla,** frena y párate en ella: la verás en los pilares tipo Stonehenhe que hay a la izquierda.

MOUNT MAYHEM

Nivel: Novice / Dificultad: Fácil



El mal tiempo se ha colado en el juego. La nieve cubre la carretera a lo largo del circuito, así que tendrás que demostrar tu dominio del derrapaje si quieres ganar.









Al entrar en el pueblo que atraviesas tras el inicio de la carrera verás una **señal de tráfico** que señala un desvío a la derecha (1). Cógelo (2) y sigue la calle recto (3) para **romper un par de cajas** (4) y regresar a la pista.

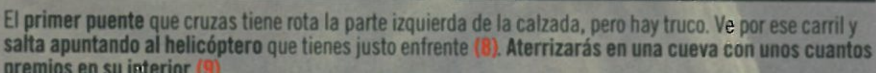






Dentro de la ciudad hay otro desvío mucho más difícil de encontrar que el anterior. Sigue la misma calle de antes, pero esta vez en vez de llegar hasta el salto del final, gira a la derecha y **atraviesa la pared del garaje** (5). Luego tienes que acelerar a tope para cruzar sobre la carretera de un salto (6) (si no llevas suficiente velocidad te pegarás un tortazo) y llegar a una **pista llena de cajas con puntos** (7) y un **nitro** para volver a la carrera.





El **primer puente** que cruzas tiene rota la parte izquierda de la calzada, pero hay truco. Ve por ese carril y **salta apuntando al helicóptero** que tienes justo enfrente (8). **Aterrizarás en una cueva con unos cuantos premios en su interior** (9).





Poco después verás a la izquierda un lago helado con una caja al fondo (10). ¿Y nada más? Dirígete a la caja en plan suicida. **Romperás la pared de hielo** y entrarás en otro túnel con más puntos dentro (11).

Pese a la aparente dificultad que supone la superficie nevada, a la hora de la verdad este circuito apenas presenta dos o tres curvas que te pueden crear complicaciones. El resto se vuelve coser y cantar en cuanto te lo conoces un poco.





Tras salir de la cueva de los cristales, la carretera se cuela en otra **cueva más. En vez de entrar, desvíate y sube por la ladera de la izquierda** (12). Después de un salto enorme llegarás...¡sí!, a **otra cueva** que está en el nivel superior (13) (cuidadín, porque tienes que ir muy rápido para lograrlo).

FLOWER BOXES





1. Entra en el **desvío del pueblo,** pero en el salto final gira a la izquierda para caer en un **saliente nevado** de la montaña sobre el que está la caja. **2.** Al final, cuando la carretera deja de estar nevada, hay unas **señales en una curva a la derecha.** Allí está la caja.



(14) La mayor parte de este circuito transcurre entre nieve, pero cuando sales de la última curva, la **nieve desaparece** y la carretera vuelve a estar en condiciones normales...



(15) ...y entonces salen **varios desvíos a la derecha**. Uno de ellos es este camino de tierra que, para ponerte las cosas más fáciles, está perfectamente señalizado.



(16) Hay otro más, pero éste se encuentra mucho mejor oculto que el primero. Para encontrarlo tienes que **atravesar un grupo de árboles que está en plena curva.**





El nombre de esta isla está más que justificado, porque la carretera se adentra en el interior de un volcán lleno de lava. Acabarás conduciendo un coche a la parrilla.







Tras abandonar la playa inicial, entre los arbustos sale un **camino de tierra a la derecha (1)**. Vienen unas cuantas curvas y llegas a una **casa** en el claro del bosque (2). Atraviésala, y el **muro frente a la caja del final** (3).



La ciudad que atraviesas a toda velocidad cuesta abajo tiene todas las papeletas para esconder más de una sorpresa, ¿verdad? Escucha bien, porque es bastante difícil. Para empezar, **frena justo a la entrada** para que te dé tiempo a coger el **caminito que sale a la izquierda** (4). Está tapado por unos cuantos barriles, pero tu Beetle es capaz de romper eso y mucho más. Este desvío te lleva a un **túnel** que no es muy largo pero sí muy provechoso: viene bien cargado de puntos (5).







Seguimos de rutas turísticas en plena ciudad. Tras la primera curva a la izquierda verás el inicio de una **calle justo a tu derecha** (6) que cruza la **carretera principal** (7) y te deja un buen botín de puntos en el bolsillo (8).







A la salida de la ciudad viene una curva a la derecha. No la tomes y **desvíate por el muelle de madera** que sale a su izquierda (9). Hay un par de **buenos saltos** (10) y varias cajas que destrozar (11) aprovechando los **nitros**.







Tras dejar la ciudad y **cruzar bajo la vía del tren**, sale un camino de tierra a la derecha (12) que te lleva a la **cima del volcán** (13). Disfruta de saltos espectaculares y de un recorrido calentito **entre pasillos de lava** (14).



(15) Si entras al volcán por la ruta normal **(atravesando la boca de la calavera)**, en el recorrido por su interior te encuentras dos lugares donde **la carretera se bifurca**...



(16) ...tus rivales siempre eligen la ruta de la derecha, porque **la de la izquierda es más difícil**. Lo que ocurre es que por allí **abundan las cajas con puntos**.

El recorrido por "Inferno Isle" tiene un comienzo muy cómodo, pero se complica bastante en el interior del volcán. Ten mucho cuidado también en la última vuelta, porque el recorrido cambia y puede arruinar una buena carrera.





Al abandonar las temperaturas del volcán apetece irse a la playa, ¿no? Pues venga, **rompe las señales de la izquierda** de la pista (17) para entrar en una calita donde además existe una **caja con 5 puntos** (18).





Déjate caer cuando llegues al **puente roto** (19) para entrar por la **cueva que hay debajo**. Este camino te lleva directo a una **fortaleza** (20) en la que, aparte de algún cañonazo que otro, también te llevarás varios puntos.



FLOWER BOXES



1. Está oculta en la **parte derecha la plataforma** sobre la que está la **casa del pantano**. Tienes que frenar a tope tras saltar para cogerla. **2.** Al final de la tercera vuelta llegas a una **ciudad en llamas. Atraviesa la última casa** de la izquierda para encontrarla.





Aunque saltes el puente roto como es debido, de todas formas te encuentras la fortaleza poco después en el lado izquierdo de la carretera (21). Sigue recto y atraviésala (22), porque **por este desvío también hay premio.**





SUNSET SANDS — Nivel: Advanced / Dificultad: Media

La arena de este desértico circuito te puede jugar malas pasadas. No te emociones en los tramos rápidos, porque esconde algunas curvas peligrosas.





Al empezar hay un camino de tierra que sube a la derecha de la carretera **(1)**. ¿Dónde irá? Pues nada menos que a una **pedazo de caja con 10 puntos (2)**.







Justo antes de llegar a la zona de la carretera que está bordeada por unas **columnas enormes (3)**, a la izquierda sale un **camino de arena muy bien camuflado** (¡confiésalo: éste no lo sabías!). Después de pegar un salto bastante considerable entras de lleno en la **parte superior del templo del agua (4)**. Por el camino, claro, recoges 5 puntitos que puedes añadir a tu colección **(5)**.



Este desvío está cantado, no tiene ningún mérito que te lo digamos nosotros. Al **salir del templo del agua** verás de frente la **entrada a una mina cerrada con maderas (6)**. Evidentemente, las puedes romper y pasar para ver lo que hay dentro **(7)**. Te aseguramos que no va a venir nadie a echártelo en cara.





Tras pasar sobre la piscina de lava llegas una plataforma con una **zona roja (11)**. Frena sobre ella, es un **ascensor que te lleva a un puente de madera (12)**.





Gira a la izquierda en cuanto entres en el **templo del agua** por la ruta normal **(13)**. Hay un **camino estrecho** que tiene un par de cajas con puntos **(14)**.





Nada más entrar en la ciudad, a la derecha sale **una calle que no está muy transitada (15)**, pero viene bien cruzarla para aumentar tu contador de puntos **(16)**.







Cuando utilizas el desvío del templo del agua **atraviesas unas barreras de madera (8)**. Sirven para **elevar una rampa sobre la piscina de lava** de la sala de las columnas **(9)**. Úsala para obtener algunos puntos **(10)**.



Justo **a la derecha de la entrada al último templo** del circuito se ve un camino de tierra protegido por **varias rocas (17)** (ten cuidado, porque éstas sí que no se rompen cuando te chocas con ellas). Mejor **esquívalas**, sube por el camino y coge los cinco puntos que hay en pleno salto **(18)**.







Ya avanzado el circuito llegas a una curva con unas **palmeras** muy agradables para tomar un poco el fresco, aunque no sea éste el caso **(19)**. Mejor prepárate para meterte por un **camino de tierra que sale a la izquierda (20)** y que te lleva también a la **parte superior del último templo (21)**. Por supuesto, el desvío vale por unos puntitos.

Pese a la cantidad de curvas en su trazado, es un circuito muy rápido. El más mínimo error puede suponer tu despedida de los puestos de cabeza.



En el interior del último templo hay un **altar (22)** que deberías rodear por la izquierda... Mejor cruza por el medio **(23)**.



Esto se acaba. Desde que abandonas el último templo hasta el final del circuito, sólo queda **un desvío más por tomar (24)**. Se trata de una **carretera bastante solitaria que sale a la derecha** y en la que puedes romper unas cuantas cajas con puntos **(25)**.

FLOWER BOXES

1. Justo al inicio de la carrera, **sube por la colina** que hay la derecha de la pista para encontrarla.



2. Al llegar al **pueblo**, entra por la **calle que hay a la derecha**. Si buscas bien, la verás escondida entre uno de los varios montones de cajas que hay.



Este es un circuito urbano lleno de giros complicados, pero sus calles anchas perfectamente asfaltadas permiten que los pilotos más rápidos vuelen sobre la pista.





Después de la salida, cuando llegues a la **segunda barrera luminosa** que te indica que gires a la derecha **(1)**, atraviésala por el punto en el que te encuentras una caja con 2 puntos. Después viene un **bonito salto (2)** en el que puedes embolsarte otros 5 puntos más bonitos todavía.





Cuando estés en pleno centro de la ciudad y **pases una gasolinera** que queda a tu derecha **(3)**, no hagas caso a las vallas del fondo y atraviésalas para poder seguir avanzando por esa calle. Tras un breve trayecto tienes un par de **cajas de 2 puntos entre las columnas de un edificio (4)**.





Toma el **primer desvío** que te hemos enseñado en este circuito, pero justo **antes de llegar al puente** que te devuelve a la carretera principal, frena para girar rápidamente a la izquierda **(5)** y así entrar por una **pequeña calle lateral** que en la que te espera una caja de 2 puntos **(6)**.







Éste es difícil de encontrar. ¿Te acuerdas de la **gasolinera de antes?** Bueno, pues vuelve a atravesar las barreras, pero gira inmediatamente a la izquierda y **rompe los cristales** sin cortarte un pelo **(7)**. Llegarás a una **estación de tren (8)** con recorrido por la vía incluido **(9)**.







Atraviesa las **barreras** que hay **al final de la calle** que te mostramos en la imagen **(10)** y después **entra con tu coche en el cine** que hay a la izquierda **(11)**. No te quedes a ver la película, que nos han dicho que es muy mala. Mejor coge los puntos que hay allí **(12)** y sigue tu camino.

La gran dificultad de este circuito está en sus numerosos desvíos. Si sigues la ruta normal, no te costará demasiado llegar el primero. Ganando el nivel profesional se abre el de bonus, que tiene otro circuito más: "Wicked Woods".





Si eres buen observador, te darás cuenta que en una zona de la ciudad hay unas **escaleras en la parte izquierda** de la carretera **(13)**. **Sube por ellas** con coche y todo, y prepárate para un gran salto **(14)** que te lleva hasta el **tejado del palacio romano**.





Justo al dejar atrás el centro de la ciudad, y **antes de empezar las curvas en "S" del parque**, hay una calle a la izquierda **(15)** que te lleva directo a una **fuente (16)**. Úsala como trampolín para entrar en el hall del hotel, donde quedan un montón de puntos.







Nada más entrar en la **zona del acueducto** te das de bruces con unas barreras bastante sólidas que se supone que sirven para obligarte a girar a la derecha, pero se pueden **franquear por el punto donde brilla una luz roja (17)**. Si entras por allí llegas a un recorrido que tenemos que confesar que es un poco extraño **(18)**, pero que al final resulta muy provechoso para tu cuenta de puntos **(19)**.



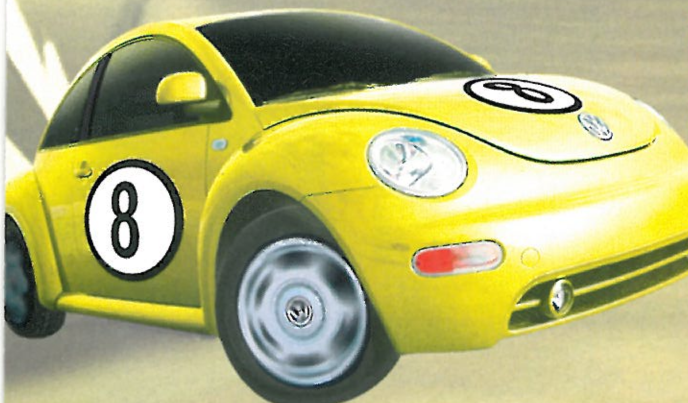


Llegando a la parte final del circuito atraviesas **una gran curva en "U"** que transcurre casi totalmente **dentro de un túnel**. Cuando la dejas atrás, llegas a un tramo recto que tiene sendas rampas a cada lado de la pista **(20)**. Bueno, está más claro que el agua que las dos esconden algo **(21)**, así que elige por cuál de ellas prefieres subir antes.



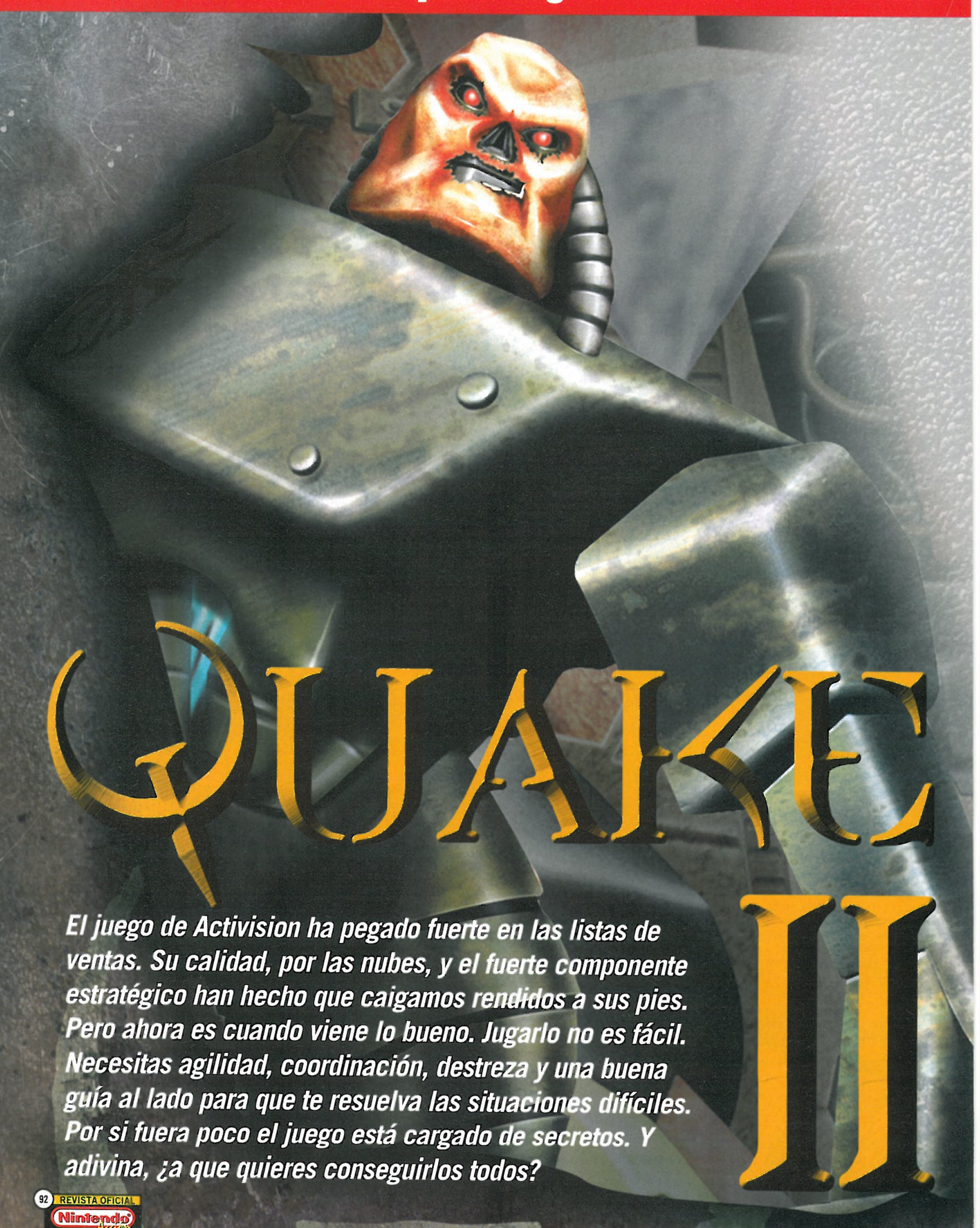


Al **final de la zona industrial** hay un **edificio a la izquierda con un cartel de Parking (22)**. **Rompe el cristal de la entrada** sin pudor y **sube hasta el tercer piso (23)**. Allí está la que sin lugar a dudas es la **caja más rebuscada de todo el circuito**, porque llegar hasta ella seguramente te costará perder unas cuantas posiciones en la carrera.



FLOWER BOXES

1. Ve a la **estación de tren**, pero gira a la derecha **cuando llegues a la vía**. Allí está la caja. **2.** Tras la larga curva en "U" que transcurre por un túnel hay un **puente que conecta los dos lados de la carretera**. Ve allí para coger la caja. **3. Salta al tejado** del palacio romano y **déjate caer a la derecha sobre otro tejado**. Síguelo hasta encontrar la última.



QUAKE II

El juego de Activision ha pegado fuerte en las listas de ventas. Su calidad, por las nubes, y el fuerte componente estratégico han hecho que caigamos rendidos a sus pies. Pero ahora es cuando viene lo bueno. Jugarlo no es fácil. Necesitas agilidad, coordinación, destreza y una buena guía al lado para que te resuelva las situaciones difíciles. Por si fuera poco el juego está cargado de secretos. Y adivina, ¿a que quieres conseguirlos todos?

NIVEL 1 — STROGG OUTPOST

El primer objetivo del juego consiste "simplemente" en **localizar la entrada al Complejo Central.** ¡Pues vamos allá! De momento avanza y



coge la **Shotgun.** A continuación pasa la primera puerta y, tras eliminar a los Guardias sin demasiados problemas, date la vuelta [1]. **Sumérgete en el agua, bucea** y encontrarás el **primer secreto de este nivel** [2]. Sal, que te vas a ahogar y, antes de meterte por la siguiente puerta, fíjate en las cajas que no paran de aparecer frente a ti. Salta al saliente que está debajo de



ellas y colócate mirando hacia la pared derecha [3]. Utiliza la parte más gruesa de la cinta transportadora para subir, y desde ahí **salta a la primera caja** que aparezca. Permanece sobre



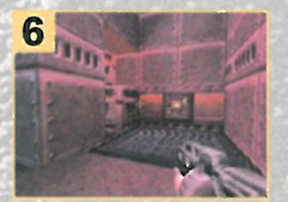




ella y enseguida llegarás a la altura del saliente [4]. No tienes más que saltar para hacerte con la **invisibilidad, el segundo secreto del nivel.** Ahora sí, pasa las dos siguientes puertas y explota desde lejos los barriles [5] para hacer que aparezca una **Jacket Armor.**

A la derecha hay un botón [6] que **activa el ascensor.** Entra por la puerta y avanza hasta que veas una **extraña maquinaria** [7]. Déjate caer al piso inferior de la derecha y dispara desde lejos a los barriles [8] para coger el **tercer secreto - una utilísima Super Shotgun.** Sube por la escalera, entra por la puerta y dispara al **símbolo parpadeante** de enfrente [9]. ¡Último secreto! Ya sólo tienes que avanzar, coger los ítems que están ocultos cerca de la corriente de agua [10] y torcer para entrar al ascensor que lleva al siguiente nivel.











NIVEL 2 — CENTRAL COMPLEX

Ya has logrado infiltrarte en la base Strogg. Ahora tienes que intentar sabotear sus operaciones. Comienza eliminando a los dos soldados para poder coger con tranquilidad el **primer secreto:** ¿ves unas cajas que hay a la izquierda? Pues colócate en el lateral [1-1], ponte junto a la que está más elevada y pega un **salto en diagonal hacia la izquierda.** Si te das la vuelta podrás ver una **Combat Armor** [1-2] que te hará las cosas mucho más llevaderas.

De frente no puedes continuar porque hay una barrera de fuerza, así que da la vuelta, sube por la rampa y entra por la puerta de la derecha. Sube







las escaleras y continúa de frente. Dispara desde lejos a los barriles [2] y **abrirás un hueco en la tubería cercana.** No entres todavía; mejor continúa y coge el **Grenade Launcher** primero. Ahora sí, entra por la tubería y caerás en una zona de desechos. De nuevo, dispara desde lejos a los barriles [3], **coge los ítems** y sube por el ascensor.

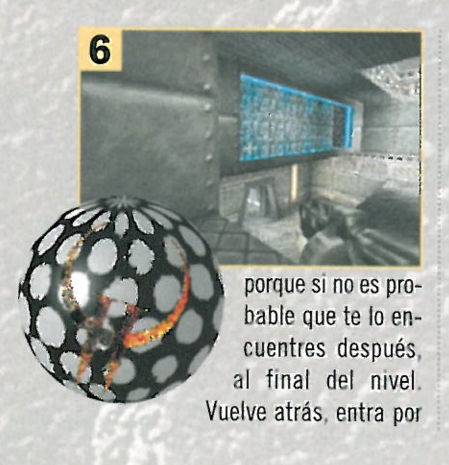




A la izquierda están las **cargas explosivas** que buscabas [4-1], y a la derecha, al final de una pequeña rampa, verás **el segundo secreto** [4-2]. Pero para cogerlo primero tienes que hacer **explotar el barril** (ten cuidado de que el Guardia no lo haga estallar primero delante de tus narices...).

Sal del almacén por la izquierda, porque nuestro siguiente objetivo es **volar una terminal de ordenador** con los explosivos. Activa el botón para abrir la puerta pero no sigas adelante. Detrás de ti hay unas útiles escaleras: baja y podrás hacerte con un **Grenade Launcher** si es que no lo hiciste antes. De paso pruébalo contra el enemigo que aparece detrás de las rejas [5],

NIVEL 2 (continuación) — CENTRAL COMPLEX



porque si no es probable que te lo encuentres después, al final del nivel. Vuelve atrás, entra por la nueva puerta y llegarás a la **tubería rota.** Continúa sin llegar a entrar por ella y avanza de frente por el pasillo de tonalidades azuladas. Tuerce, cruza el puente, sube por las escaleras de la derecha y verás el lugar donde colocar las cargas explosivas. Pero antes, otro secreto. Sube a la plataforma más elevada y ve hacia la derecha. Colócate mirando hacia el panel azul 6 y salta pegado a él. Te has encaramado a un saliente. Síguelo y podrás coger el **Quake, el ítem más bestia** del juego. Coloca las cargas en la consola 7 y huye a toda prisa antes de que explote a los **cinco segundos.** Conforme bajas las escaleras, ve de frente y se abrirá una nueva puerta. Sigue, pulsa el botón y regresa por donde viniste. Cuando estés sobre el puente azul, mira hacia abajo 8. Si quieres ahorrarte dar la vuelta, salta desde aquí y entra por la puerta que estaba bloqueada por la barrera. Salta al teletransportador 9.







NIVEL 3 — INTELLIGENCE CENTER

Da la vuelta por cualquiera de los dos lados, sal por la puerta y nada más pasarla, mira hacia arriba y verás otro **símbolo parpadeante** similar al del primer nivel 1-1. Dispara y obtendrás una **Jacket Armor,** cortesía

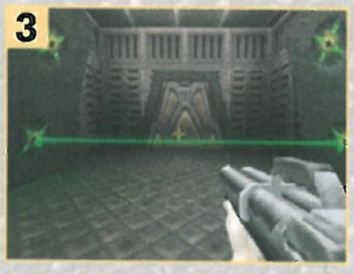




de un **panel secreto** 1-2. Coge todos los ítems antes de subir por cualquier rampa y entrar por la segunda puerta. Baja por el ascensor de la izquierda y entra en la habitación de la izquierda para pulsar el botón 2 y desbloquear la puerta. Para pasar los láser, espera a que uno de cada pareja desaparezca durante unos segundos.

En la bifurcación, ve primero por la izquierda 3. Cuando veas un grupo de cajas apiladas, mira hacia arriba y verás una parte del conducto de ventilación marcada con la letra **"X"** 4.





Dispara y sube para coger tu recompensa en forma de **otro secreto y más munición.** Entra por la siguiente puerta, sube la rampa y **activa la consola** 5 que abre las puertas de seguridad.







Vuelve por donde viniste y, al llegar a los protectores láser, sigue todo de frente. Ahora te espera un **Tanque, uno de los enemigos más duros de roer** del juego. Para acabar con él, utiliza las **granadas** 6 **desde una distancia prudencial** y escóndete rápidamente con el botón de desplazamiento lateral. O bien, si te ves fuerte de munición, ametrállalo sin piedad. Avanza hacia delante hasta que veas un camino a la izquierda lleno de **Armor Shards.** Continúa por ahí y justo al final verás enfrente el **Data Disc** 7 que tienes que robar. Cógelo y luego pulsa los dos botones 8 de las habitaciones laterales que se acaban de abrir. Antes de salir de la habitación, mira la caja que hay a la izquierda y observarás un chispazo eléctrico 9. Dispara hacia esa zona y se descubrirá el **último secreto del nivel,** un poco de **Health** que no viene mal. Ya sólo resta que salgas por donde entraste y sigas de frente por la puerta marcada como "Com Center" 10 para acabar este nivel.





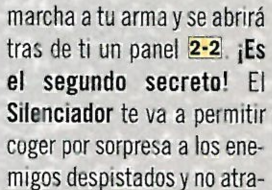






NIVEL 4 — COMMUNICATIONS CENTER

Nada más salir del ascensor, mira hacia arriba y verás un símbolo parpadeante en lo alto 1-1. Disparay se abrirá un panel a la izquierda 1-2 con el **primer secreto** del nivel. Sigue hacia delante hasta que llegues a una localización al aire libre donde te atacan dos **Flyers.** En el hueco que hay a la derecha de las escaleras verás un **nuevo símbolo parpadeante** 2-1. Dale marcha a tu arma y se abrirá tras de ti un panel 2-2. **¡Es el segundo secreto!** El **Silenciador** te va a permitir coger por sorpresa a los enemigos despistados y no atraer la atención de los demás con tus disparos. Sube por el ascensor y encárgate del **Perro Láser** que es peligroso. Ahora mira hacia abajo. ¿Ves la Armor que está sobre la caja? Para cogerla,




1-1

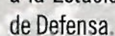

1-2


2-1


2-2


3

avanza por la pasarela y, antes de entrar por la puerta, date la vuelta 3 y salta abajo desde ahí para caer sobre ella. Vuelve a subir y sigue por la pasarela. Pasa bajo el umbral y cuando haga una curva, párate de nuevo. Da un salto en diagonal hacia la caja del **Enviromental Suit** 4-1 y espera a que el motor cercano esté arriba 4-2 para sumergirte en las **aguas radioactivas y coger el último secreto del nivel.** Ten cuidado al salir o acabarás aplastado. Vuelve a hacer todo el recorrido hasta la pasarela y sigue. En la bifurcación, ve a la izquierda y verás un botón. Si lo pulsas, se desactivará el motor donde estaba el tercer secreto 5. Ahora ve por la derecha y al avanzar se romperá un muro del que saldrá un enemigo. Dentro te esperan jugosos ítems. Continúa por el camino hasta llegar a la **sala donde colocar el Data Disc.** Hazlo 6 y luego sal y entra en el camino que estaba cerrado por una barrera de fuerza 7. Por fin, salta al teletransportador y viajarás en el acto a la Estación Orbital de Defensa.



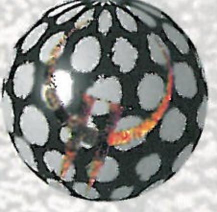

4-1


4-2


5


6


7



NIVEL 5 — ORBITAL DEFENCE

Recoge la **Jacket Armor** y la **Salud** y da la vuelta para salir de esta habitación. En la salita que está antes del pasillo, ten cuidado con un **Flyer** que está emboscado en el techo. Gira a la derecha y verás un **Tanque** a lo lejos 1. Dispárale y métete rápidamente en la sala contigua utilizando los botones de desplazamiento lateral para que no te alcancen sus disparos. Aprende esta técnica de ataque ahora, porque vas a tener que emplearla constantemente de aquí al final del juego. ¿Ya lo has eliminado? Pues continúa hacia la derecha y verás un panel que refulge con **luz anaranjada.** Mira hacia arriba justo a su lado y verás el **interruptor del primer secreto del nivel** 2-1. Dispárale y continúa por la derecha. Baja las escaleras y verás que, a medio camino, ha aparecido una **plataforma donde hay un Quake** 2-2 que **aumenta la potencia de disparo**. Agradéceselo al interruptor que has disparado antes. Por desgracia, aún no puedes alcanzarlo, así que continúa escaleras abajo y coge la **Chaingun.** Frente a ti tienes el **Generador de Gravedad,** tu objetivo principal 3. Para desconectarlo, tienes que seguir de frente, girar a la izquierda y subir a la habitación superior. Pulsa el botón de la pared 4 y **se acabó la gravedad.** Si saltas verás que te elevas el doble. Baja, coge la armadura que está en un panel de la esquina 5 - tranquilo, que ahora sí que llegas - y vuelve a subir por las escaleras. Con tu nuevo **supersalto ya puedes alcanzar el primer secreto** saltando desde un escalón.

Avanza y llegarás al pasillo cerca de donde comenzaste. Ahora toca ir en la


1


2-1


2-2

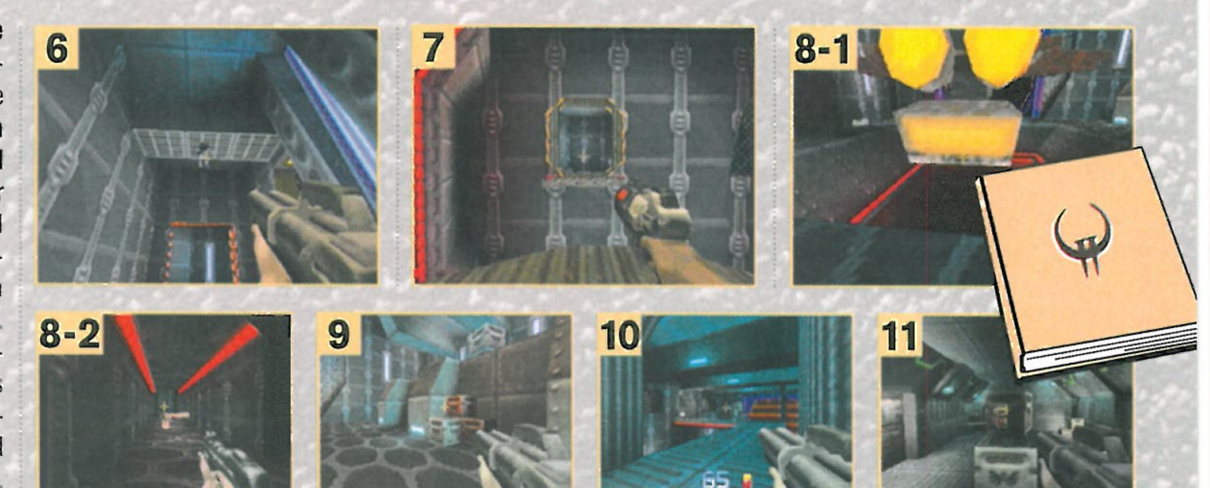

3


4


5

NIVEL 5 (continuación) — ORBITAL DEFENCE

otra dirección. Elimina a la **Dama de Hierro** y mira hacia arriba un poco antes de llegar al umbral de la siguiente puerta. Dispara a esa **chispa colocada estratégicamente en el centro del conducto** 6 y conseguirás descubrir el **segundo secreto. Mega-Health** al canto, pasa la puerta y activa el interruptor de la izquierda para sellarla tras de ti y abrir la que tienes enfrente.



Un abismo te separa de la siguiente parte del nivel 7. En condiciones normales, un salto así sería un suicidio, pero con el Generador de Gravedad desconectado no hay nada que temer. ¡Jerooonimoooo! ¿Ya estás al otro lado? Pues pulsa el siguiente interruptor para anular la barrera de fuerza, avanza y gira a la izquierda. Entra por la puerta de la izquierda y verás que en ese momento se abre una compuerta para dejar salir a una nave que despega 8-1. Justo en el momento en que la nave salga, aprovecha para colarte por la compuerta del suelo antes de que se cierre. **¡Tercer secreto: el poderoso Rocket Launcher** 8-2. Sube por el ascensor del final y te encontrarás en la habitación de la compuerta, pero en un nivel superior. Si fallaste al intentar entrar por donde salió la nave, puedes subir aquí utilizando las cajas 9. Sube por las escaleras, cárgate al Tanque y avanza por la pasarela 10. En la intersección, ve por la puerta de la izquierda y coge las **tres Cargas Explosivas** que están sobre las cajas 11. Cuando te encarames al grupo de cajas de la esquina inferior derecha 12-1, se abrirá junto a ellas un **panel secreto** 12-2. ¡Ya los tienes todos! Sólo regresa por donde viniste, avanza por la pasarela, baja las escaleras, pasar la plataforma de lanzamiento y entrar en el ascensor 13 para salir.





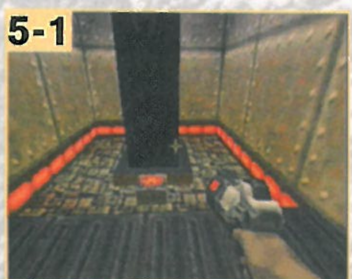
NIVEL 6 — DOCKING STATION

Sal del ascensor, dirígete a la derecha y elimina al Ícaro, disparando lo más cerca que puedas de él con la **Super Shotgun**. Cuando entres en la habitación con la extraña estructura giratoria, da la vuelta corriendo y espera a que te sigan los enemigos. De esta manera te será más fácil terminar con ellos, en lugar de tener que hacerles frente en un espacio tan abierto. Vuelve a la gran sala y, antes de descender, coge el **Rocket Launcher** que hay a la derecha. Le vas a dar uso de inmediato... Como puedes ver, en esta sala hay **tres puertas**: una a la izquierda, otra de frente y otra junto a la estructura giratoria de la parte inferior. Las dos primeras están cerradas, por lo que de momento no tienes otra opción que seguir por la de abajo. Al descender por la rampa 1 se abrirá una compuerta en la pared derecha de la sala de la que venías y aparecerá una Dama de Hierro. Vuelve atrás, elimínala y coge los **ítems** del nuevo hueco 2. Ahora vuelve a bajar por la puerta inferior y prepara el **Rocket Launcher para cargarte al Centauro** 3 que te atacará al girar la esquina. Alternativamente, también puedes dispararle con el Grenade Launcher antes de plantarte frente a él, haciendo que las granadas reboten contra la pared. Una vez eliminado, coloca la **primera carga explosiva en la maquinaria de la izquierda** 4. A la derecha verás un ascensor por el que continuar, y a su izquierda un panel de ordenador. Entra en el ascensor y salta en marcha mientras subes, para caer de nuevo abajo. En la base del ascensor hay un **interruptor** 5-1 que **abre el panel de ordenador** 5-2, permitiéndote coger la















NIVEL 6 — DOCKING STATION

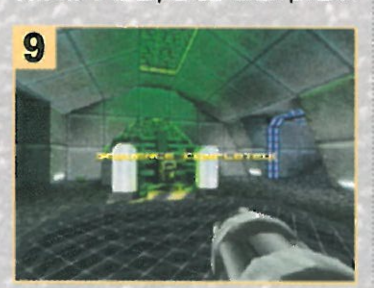
Adrenalina. Ya tienes el primer secreto en tu poder. Tras subir, ahora sí, por el ascensor, llegarás a un largo pasillo. Avanza por él, gira a la derecha y pon la **segunda carga explosiva** en la maquinaria 6. Sal por la puerta de la derecha, gira y verás otro centauro. Te aconsejamos el **Rocket Launcher** para darle los buenos días. Justo al comienzo de ese pasillo hay un **cuadro en la pared de color anaranjado** 7-1. Salta hacia su parte central y activarás un interruptor que abre un **panel secreto** a tu izquierda donde pillarás numerosos items 7-2. **¡Segundo secreto!** Avanza por el pasillo, gira a la derecha, a la izquierda y presiona la **consola verde del ordenador** 8. Si sigues por la izquierda llegarás a la maquinaria donde tienes que situar la tercera carga 9. ¡Objetivo cumplido! Ahora hay que **salir de aquí antes de que pasen los dos minutos** que tardan las bombas en efectuar la detonación.







Ve por la izquierda y llegarás a la sala de la estructura giratoria del principio, solo que ahora las puertas están desbloqueadas. Continúa por la que está justo a tu derecha 10 y llegarás a un **gran almacén.** A la izquierda tienes la **consola de ordenador** 11 que abre el **acceso a la nave Strogg,** pero antes vamos a por el último secreto. Encamínate a las cajas que hay a la derecha y dispara a las dos de **color negro** 12-1 que verás. Sube donde estaba la que aparecería más a la izquierda y mira al hueco que forman las otras cajas contra la pared. Hay un **pequeño interruptor bien oculto** 12-2 que al dispararle abre un **panel secreto** a tu izquierda 12-3. Saquéalo y huye a toda mecha a la nave por la puerta norte 13. No te molestes, lo mejor es no hacer ni caso de los enemigos.















NIVEL 7 — STROGG FREIGHTER

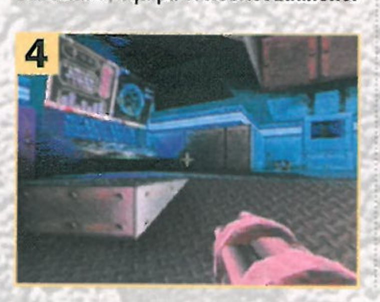


Cuando abras la puerta que tienes enfrente, te atacará un **Artillero.** Da la vuelta inmediatamente y elimínalo desde lejos. Vuelve a abrir la puerta y te dispararán dos Guardias que están emboscados a cada lado, pero en el siguiente piso, por lo que tienen mucha ventaja. Para cargártelos antes de que hagan contigo una escabechina, equipa el **Rocket Launcher y colócate en un lateral de la puerta.** Desde ahí, apunta y escóndete con el botón lateral cuando disparen. Espera el momento apropiado y lánzale un misilazo a uno de ellos 1. Te resultará fácil apuntar, porque no se moverán de su posición. Repite la operación con el otro y sube por el ascensor. A ambos lados hay **Health Packs** para recuperarte del susto. Con otro misil, cárgate al Guardia que está tras la primera columna y avanza hasta la segunda. Antes de rodearla, dispara a su parte frontal 2 y descubrirás el **primer secreto: un Hyperblaster.** Bordea la columna y sube por el ascensor. Quita de en medio a los Guardias y a los dos Artilleros que te esperan arriba. Sal por la puerta de enfrente y en la bifurcación, ve por la puerta de la derecha. Sigue por la izquierda y cárgate al **Gladiador con la Chaingun.** Enfrente tienes un ascensor 3, y arriba te espera otro Gladiador. Continúa por la puerta de enfrente y gira a la izquierda. Verás que **los sistemas de**













NIVEL 7 (continuación) — STROGG FREIGHTER


6


7-1


7-2


8

alarma han detectado una entrada no autorizada y se **bloquearán las habitaciones laterales con ítems.** Déjalos para más tarde. Sigue adelante y monta en el ascensor, pero justo cuando empiece a bajar, da un salto atrás para que puedas disparar granadas por el hueco y "calmes" un poco a los enemigos que te esperan abajo antes de bajar. Parece que ya se han tranquilizado. Ahora sí, baja por el ascensor y prepárate para hacer muchas cosas aquí abajo. **Primero, activa las dos consolas de ordenador** 4 que hay a los lados para desactivar las medidas de seguridad y poder coger la **Blue Key** 5 que está en la **parte central.** Ahora date la vuelta y verás que ha aparecido un **interruptor en la columna central** 6. Púlsalo y no te retires de ahí. Mira hacia arriba lo más pegado posible al interruptor y verás otro interruptor más 7-1. Dispara y **se abrirá a la izquierda una trampilla** 7-2 con una **Adrenalina** en su interior (¡enhorabuena, ya tienes el segundo secreto!).

Sube por el ascensor por el que viniste y coge las maravillosas **Rail Gun** 8 y **Jacket Armor** de las habitaciones laterales que antes estaban cerradas. Avanza y tuerce a la derecha, a continuación déjate caer por uno de los huecos laterales, sigue avanzando y enseguida llegarás a la bifurcación del principio. Continúa hacia delante y entra por la puerta de donde salen dos Flyers. Da buena cuenta de ellos. Tras un pequeño pasillo, verás otra puerta. Y tras ella te espera una pequeña sorpresa: **un Tanque y dos Artilleros** dispuestos a hacerte picadillo 9. Haz que te sigan los dos Artilleros regresando al pasillo anterior y dejando al Tanque tras la puerta. Cuando te hayas hecho cargo de ellos, acércate a la puerta, espera a que se abra, dispara al Tanque rápidamente y aléjate hacia atrás.

Espera a que se cierre de nuevo la puerta y repite la secuencia hasta que lo destruyas. ¡Bien hecho! Ya tienes **vía libre hasta las dos consolas laterales de ordenador**. Púlsalas 10 y salta a la sala de control que hay debajo 11. Estás a punto de concluir la misión. Tan sólo queda salir por la puerta de detrás para terminar con esto.

9

10


11

NIVEL 8 — CARGO BAY

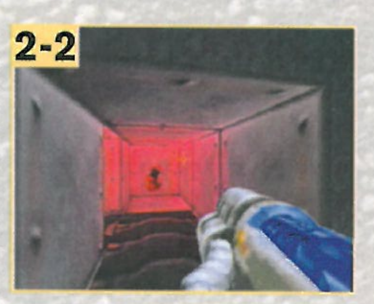
Avanza por el pasillo y acaba con el **Berserker** que hay tras la puerta de la derecha. En lo alto de la escalera te esperan **dos Artilleros.** Tira de la **Railgun** si ves que no puedes aguantar la presión, aunque la **Super Shotgun** debería bastar. No intentes activar la consola del ordenador porque necesitas la **Red Key** para ello. En su lugar, lánzate por el hueco del ascensor que está de frente. Abajo, cárgate a los dos Guardias y a otro Berserker, y gira la rueda que hay en la parte izquierda de la habitación 1. Se abrirá el camino hacia las alcantarillas justo delante de ti. ¡Salta abajo!

Avanza hasta el final, liquidando a los Flyers que intentan complicarte el camino, y un ascensor te subirá. Destruye al Artillero y entra por la siguiente puerta. Nuevo Artillero, más disparos y **cinta transportadora** a la derecha 2-1. Monta y coge la **Body Armor** que hay al final 2-2. **¡Primer secreto!**

Da marcha atrás por la cinta para salir a la habitación anterior y entra por la siguiente puerta. Te encontrarás en una gran sala con tres Guardias que piden a gritos un castigo. No te hagas de rogar. Cuando termines, salta a las cajas que hay situadas más a la izquierda 3-1, colócate sobre la más elevada y gírate. Verás otra cinta transportadora 3-2. Para llegar allí, simplemente salta desde donde te encuentras. Gírate a la derecha y verás una pequeña plataforma que enseña un interruptor 3-3. Salta hacia ella, púlsalo y se abrirá abajo una pared dejando al descubierto numerosos ítems 3-4 **(segundo secreto)**... y un Artillero. Baja a cogerlos y te llevarás


1


2-1


2-2


3-1


3-2


3-3


3-4



NIVEL 8 — CARGO BAY

la sorpresa de que uno de ellos es un **ítem de invisibilidad** idéntico al que cogías como segundo secreto en el primer nivel del juego. Ahora hay dos opciones: o usas la invisibilidad para correr y esquivar al mayor número de enemigos posible, o la empleas para cargarte a unos cuantos sin que te hagan daño. En cualquier caso, salta de nuevo a la caja más elevada y ahora ve en la otra dirección, brincando sobre el saliente de la izquierda. Entra por la puerta, gira a la izquierda, luego a la derecha y encárgate del Artillero y de los seis Guardias que te salen al paso. Verás que en la pared de la derecha hay **dos tuberías** 4-1 y un hueco entre ambas. Mira dentro y dispara desde lejos a un interruptor 4-2 que hay justo en la pared de enfrente. Éste desvela el **tercer secreto** del nivel, que no es otro que un nuevo panel oculto a la izquierda de donde te encuentras 4-3. Dentro encontrarás un **Quake de daño cuádruple** que te va a venir de perlas a continuación.

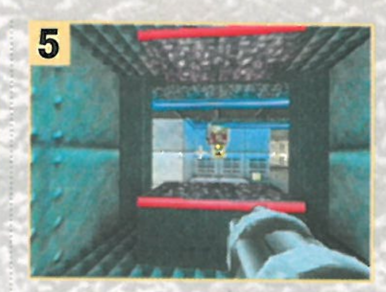

4-1


4-2


4-3

Ahora puedes seguir hacia delante, pasar la puerta, girar a la derecha y coger la **Red Key** 5 que hay en un pedestal a la izquierda.

Con ella en tu poder, sigue por la izquierda, liquida al Artillero que custodia el ascensor, sube y déjate caer por el agujero donde está el **holograma** 6. Utiliza la **Red Key en la consola del ordenador** 7 y saldrá una escalera de caracol. Baja y no te molestes en entrar por la puerta que verás porque no tiene salida. Déjate caer 8 y encontrarás la salida real. Gira a la derecha, cárgate a los dos Artilleros y al Gladiador y entra en la **Cápsula de escape** 9.


5


6

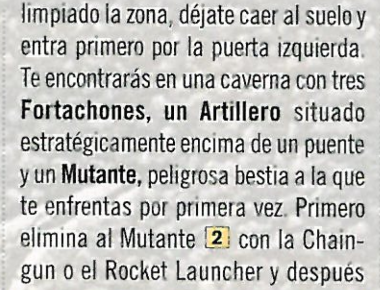

7


8

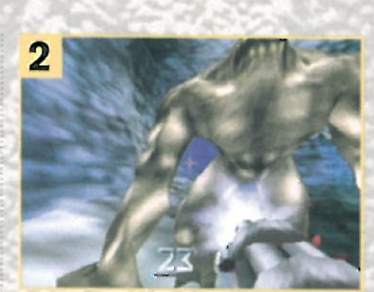

9

NIVEL 9 — ZAXITE MINES

Comienzas en una cueva con dos columnas centrales y dos puertas laterales. Aprovecha tu **posición elevada** para lanzar **granadas a tus enemigos** 1. ¡Prueba a hacerlas rebotar contra las columnas, contra el suelo y contra las paredes y te sorprenderás de los resultados! Cuando hayas limpiado la zona, déjate caer al suelo y entra primero por la puerta izquierda. Te encontrarás en una caverna con tres **Fortachones, un Artillero** situado estratégicamente encima de un puente y un **Mutante,** peligrosa bestia a la que te enfrentas por primera vez. Primero elimina al Mutante 2 con la Chaingun o el Rocket Launcher y después concéntrate en el peligroso Artillero 3. Lo mejor es esperar a que se pare para lanzarte unas cuantas granadas, momento que debes aprovechar para dispararle un par de cohetes. Bajo el puente hay un interruptor 4. Púlsalo y ve hacia la parte derecha de la caverna, donde verás otra puerta, pero no entres todavía por ella. En lugar de eso, da la vuelta, vuelve a la cueva


1

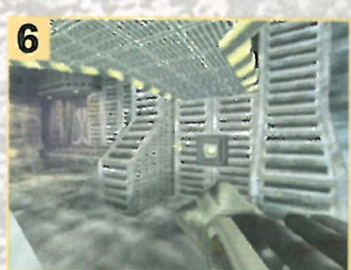

2


2

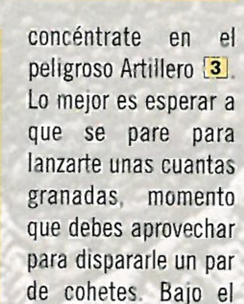

3

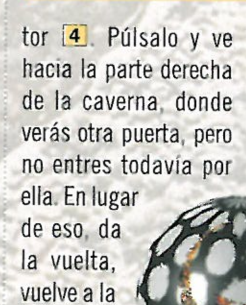

4


5


6


7






8

NIVEL 9 (continuación) — ZAXITE MINES


9-1



donde comenzaste y sigue ahora por el camino de la derecha. Esta caverna es idéntica a la anterior: elimina al Mutante, al Artillero del puente 5 y pulsa el interruptor de debajo 6 para abrir el acceso a la Sala de Control. Para entrar en ella, continúa hacia la parte izquierda de la caverna. Entra y llegarás a una bifurcación con **tres caminos posibles** 7. La puerta que está justo enfrente desemboca en la otra caverna donde ya estuviste (¿recuerdas la puerta por la que finalmente no entraste?). La segunda posibilidad es ir hacia la derecha por donde pone **EXIT** (Salida), pero de momento la puerta está cerrada. Así que parece que solo resta ir hacia la izquierda 8, donde te atacarán varios Artilleros y Fortachones, cosas de Quake.

Tras acabar con ellos, mira en un **pequeño estanque** 9-1 que hay en el centro de la habitación y sumérgete 9-2 para coger los **ítems del fondo.** Este es el **primer y único secreto del nivel,** así que aprovéchalo bien. Al salir, verás que hay dos puertas laterales. Tienes que **entrar en las dos y activar los interruptores** que hay al final de cada puente 10. De esta forma **desactivarás los geo-estabilizadores** (en ese momento todo comenzará a temblar) y abrirás la puerta de salida, además de soltar a unos cuantos Mutantes que te esperan en la habitación del estanque. ¡Hyperblaster que te crió y directo a la salida 11, hermano! Poco más por esta fase.



9-2


10


11

NIVEL 10 — STORAGE FACILITY

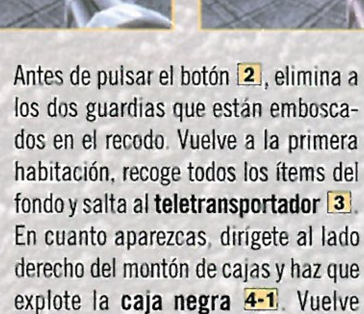
La mayor parte de los enemigos de este nivel son **guardias Strogg,** a los que puedes eliminar con el **Blaster** para ahorrar munición (te hará falta más adelante). Aprovéchate y **cambia de arma sólo cuando sea absolutamente necesario.** Una vez dicho esto, vamos a buscar el teletransporte que te llevará a la superficie de este nuevo planeta. Abre la puerta que tienes justo enfrente y dispara rápidamente a la derecha 1 para hacer explotar las cajas de munición. Cárgate a los soldados que hayan sobrevivido, coge la **Chaingun** y sal de allí a toda prisa. Ve por el pasillo de la derecha y entra por la puerta de la izquierda.


1

2

3

4-1



Antes de pulsar el botón 2, elimina a los dos guardias que están emboscados en el recodo. Vuelve a la primera habitación, recoge todos los ítems del fondo y salta al **teletransportador** 3. En cuanto aparezcas, dirígete al lado derecho del montón de cajas y haz que explote la **caja negra** 4-1. Vuelve atrás y salta de caja en caja 4-2 para coger la **Mega Health**.



4-2

Ve a la izquierda de la habitación y entra por la puerta de la derecha. Cárgate a los tres Guardias, gira la esquina y sube por el **ascensor de la izquierda** 5. Arriba, date la vuelta y salta para coger la **munición de la Rail Gun** que está sobre la caja inferior. Vuelve a subir por el ascensor y avanza hasta llegar al botón que hay al fondo 6. Mira cómo un gran brazo mecánico


5


6


7


8

NIVEL 10 — STORAGE FACILITY


9


10


11


12-1

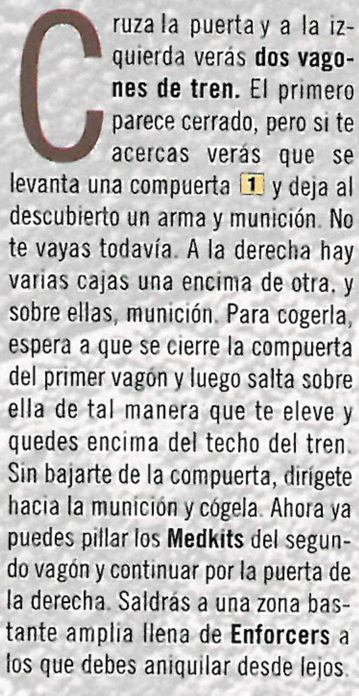
transporta una caja explosiva y la coloca frente a la puerta de salida que está cerrada (de momento) 7. Fabrica tu propia salida de emergencia disparando a la caja, cruza la siguiente puerta y llegarás a un espacio abierto. No te molestes en pulsar el interruptor que tienes enfrente porque todavía no funciona. En lugar de eso, ve a la izquierda, date la vuelta, dispara a la **caja negra** 8 y salta a la caja cercana para coger la **Armor.** Busca luego un grupo de cajas por la parte central 9 y utilízalo para llegar hasta los salientes y coger todos los ítems que hay en ellos. Cuando hayas terminado, ve a la derecha y entra por el **túnel** 10. Gira a la izquierda y no te preocupes por el láser, que de momento está apagado. Pulsa el botón de la pared 11 y continúa hacia el grupo de cajas de la derecha. Da la vuelta alrededor y verás otra caja negra 12-1. Hazla explotar, salta sobre la que ha dejado a la vista y coge el **BFG10K** 12-2, **el arma más poderosa del juego.** Pronto sabrás para qué la necesitas... Como verás, el láser se ha activado, así que sal por la puerta de enfrente (es la que antes estaba cerrada) y avanza todo recto hasta volver a salir a la zona exterior. Ahora sí, pulsa el interruptor de enfrente 13 y cambia rápidamente al BFG10K. Gírate a la izquierda y verás emerger del suelo al **primer jefe del juego, un enorme tanque armado** hasta los dientes 14. Con el BFG10K en tu poder, matarlo es pan comido. Procura no moverte de tu posición y dispárale tres veces con ese arma. Si se te acaba, sigue con la **Rail Gun** y el tanque te dejará de molestar en un santiamén. Si no te queda mucha vida y tienes que moverte, procura no ir demasiado hacia los lados o te darás con una barrera láser que rodea toda la zona. Lo mejor es dispararlo con lo más pesado que tengas. Cuando acabes, baja por el ascensor por el que ha subido él.


12-2

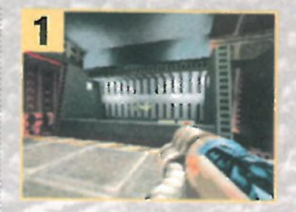

13


14

NIVEL 11 — ORGANIC STORAGE



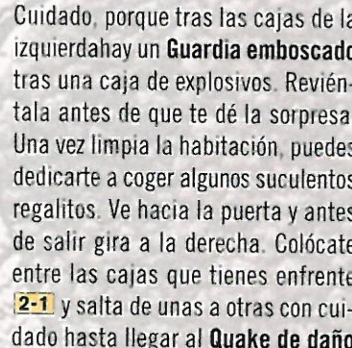
Cruza la puerta y a la izquierda verás **dos vagones de tren.** El primero parece cerrado, pero si te acercas verás que se levanta una compuerta 1 y deja al descubierto un arma y munición. No te vayas todavía. A la derecha hay varias cajas una encima de otra, y sobre ellas, munición. Para cogerla, espera a que se cierre la compuerta del primer vagón y luego salta sobre ella de tal manera que te eleve y quedes encima del techo del tren. Sin bajarte de la compuerta, dirígete hacia la munición y cógela. Ahora ya puedes pillar los **Medkits** del segundo vagón y continuar por la puerta de la derecha. Saldrás a una zona bastante amplia llena de **Enforcers** a los que debes aniquilar desde lejos.


1


2-1


2-2

3



Cuidado, porque tras las cajas de la izquierdahay un **Guardia emboscado** tras una caja de explosivos. Reviéntala antes de que te dé la sorpresa. Una vez limpia la habitación, puedes dedicarte a coger algunos suculentos regalitos. Ve hacia la puerta y antes de salir gira a la derecha. Colócate entre las cajas que tienes enfrente 2-1 y salta de unas a otras con cuidado hasta llegar al **Quake de daño cuádruple** 2-2. Desde ahí, sin caerte, salta para coger la Armor que hay sobre una caja. Ya puedes salir.

Cuando avances, verás unas cajas enfrente, antes de que el camino gire a la derecha. Es muy fácil pasar de largo los **Stim Packs** que se ocultan detrás. Sigue adelante, coge la **Adrenalina** del nicho de la pared de la derecha y sube por el ascensor de la izquierda. Cuando estés arriba, mira abajo y salta a una **plataforma intermedia repleta de ítems** 3. Déjate caer al suelo, vuelve a subir por el ascensor, y entra por la primera puerta que veas.Cárgate al Gladiador 4 y continúa hasta otro ascensor.

Sube corriendo, mata a los Artilleros y pulsa el botón 5. Si miras a la derecha verás una abertura en el suelo. Antes de tirarte, suelta unas granadas para despejar el camino. Al bajar, no dejes de disparar a lo que quede vivo: hay dos **Perros** que puede que no hayan caído. Tras ellos, una pared que antes estaba cerrada te ofrece sus mejores ítems 6.

Ahora regresa a la zona donde estaba el **primer ascensor** y entra por la **segunda puerta.** Elimina con el **Rocket Launcher** a la horda de enemigos (atráelos y mátalos desde la pasarela para que vengan de uno en uno) y entra en el almacén. Ve corriendo hacia la izquierda para evitar los disparos de los enemigos en los pisos


4


5

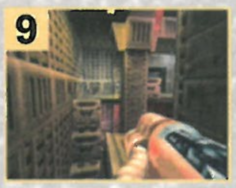

6


7

NIVEL 11 (continuación) — ORGANIC STORAGE

superiores y busca en la parte central una caja pequeña por la que comenzar a subir [7]. Antes de seguir, date la vuelta y revienta a los pesados que no dejan de disparar [8]. De lo contrario no llegarás vivo al piso de arriba. Sigue subiendo y te encontrarás en el extremo izquierdo del piso superior. Desde ahí, salta hacia el lado opuesto [9] y conseguirás una **Super Armour** [10]. Monta en el ascensor para salir del nivel.







NIVEL 12 — PROCESSING CENTER

Tras salir del ascensor, limpia primero la zona de **Flyers y Enforcers** y después examina el entorno. Verás que hay tres grupos de cajas mirando desde donde apareces: uno está a la derecha a tu lado, otro a la izquierda



en la parte superior y otro a la derecha también arriba. Para coger la **Mega Health** que está sobre el segundo grupo, colócate junto al primer grupo de cajas y camina hacia la columna que hay justo enfrente. Verás un pequeño hueco entre ella y la pared. Si **miras hacia arriba** [1-1] encontrarás el **interruptor** que resuelve el misterio. Sal corriendo hacia donde está la Mega Health y verás como **se abre una compuerta tras las cajas** [1-2] y un ascensor te eleva al lugar adecuado. Desde ahí puedes saltar y coger la **Super Shotgun** [2]. Para hacerte finalmente con la **Jacket Armor** del primer grupo de cajas (las que están junto al ascensor), colócate sobre las cajas de enfrente y salta hacia adelante [3]. Si eres un poco habilidoso, guay, **¡ya tienes la Armor!**

Sal de ahí, sigue por el pasillo y te encontrarás a una **Doncella de Hierro** con malas pulgas. Es bastante lenta, pero como te dispare con sus granadas te hará bastante "pupa". **Atácale con un arma rápida.** Date la vuelta y verás que has dejado atrás una **luz de neón de color azul.** Vuelve atrás y llegarás a tiempo de ver a un Enforcer bastante cobarde salir de su escondite [4] y dejar al descubierto más munición. No dudes en tomarla prestada.

Sigue adelante, monta en la **cinta transportadora** [5] y retrocede unos cuantos pasos para enfrentarte mejor a los **Flyers** que acudirán a tu encuentro. Prepara tu arma más potente para acabar con la Doncella de Hierro, el Gladiator y los Enforcers, casi nada, que te atacarán nada más entrar a la nueva habitación. A la derecha hay una puerta, pero para abrirla es necesaria la **Yellow Key.** Un poco más abajo hay un pasaje que te lleva al **Power Core,** tu primer objetivo [6]. Déjate caer por la abertura opuesta y aparecerás sobre un ascensor que te elevará. Espera a que baje de nuevo y salta rápidamente, **Railgun en mano,** para cargarte al



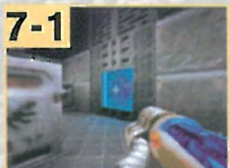














Enforcer. Pulsa el panel verde de la consola y monta en la siguiente cinta transportadora. Avanza corriendo sobre ella para evitar los disparos de los Flyers y llegarás a un almacén situado en un desnivel del suelo. **Coloca el Power Core en el nicho azul de la derecha** [7-1] y luego sube por el ascensor que está al lado. Salta sobre la plataforma móvil [7-2] para pasar al otro lado. **Coge la Yellow Key de entre los dos ordenadores** de la siguiente habitación [8], continúa hacia adelante y desbloquea la puerta que da a la zona de carga [9]. Una vez en ella, gira a la izquierda y sube en el ascensor. Llegarás hasta la puerta donde tienes que usar la **Yellow Key** [10].

Sigue hacia adelante y llegarás a una zona al aire libre. Admira los impresionantes gráficos, pero no pierdas de vista a la Dama de Hierro que aparece por la parte inferior para traerte de nuevo a este mundo. Cuando hayas limpiado la zona, baja por la rampa y entra por la puerta de la derecha [11]. Encontrarás sendos interruptores verdes, uno a continuación del otro [12], que activarán el formidable taladro láser. **¡Ya tienes una salida del nivel!** Pero antes de irte, vuelve a subir a la zona al aire libre y te darás cuenta de que la pared que estaba enfrente de la rampa ha desaparecido, dejando al descubierto nada menos que un bonito **Quake.**

Cuando lo cojas, mira hacia arriba. **¿Ves ese cuadrado que hay en el techo?** Sospechoso, ¿no te parece? Pues dispárale [13] y obtendrás otro ítem más. Ya sólo tienes que bajar hasta el taladro láser y dejarte caer por el agujero [14] para dar por terminada esta fase tan jugosa.













Avanza y sube en la plataforma, que comenzará a moverse de inmediato [1]. Desde lejos, dispara a los **Flyers con cohetes** [2] para eliminarlos antes de saltar a tierra firme. Continúa por la derecha y busca un **Quake de daño cuádruple en la esquina oscura** que hay junto a la siguiente puerta [3]. **Ya tienes el primer secreto del nivel.**

Utiliza tu super potencia de disparo para limpiar la siguiente habitación antes de bajar por las escaleras [4]. Una vez abajo, pulsa el **botón verde** [5] y se activarán dos plataformas y una **enorme rueda** enfrente tuyo, además de un motor que hay sobre otra plataforma. De momento, salta de una plataforma a otra [6], de ahí a la rueda y entra por el único hueco que hay en la verja de arriba. A la derecha tienes otro botón verde que por supuesto debes pulsar [7]. Ahora tienes que decidir si quieres coger una super Armor que hay encima de las plataformas por las que has llegado hasta aquí. Para llegar hasta ella, colócate mirando hacia la rueda y verás a la izquierda una plataforma con una columna que sube y baja accionada por un motor [8-1]. Salta hacia ella y rápidamente salta de nuevo a dos pequeños escalones que sobresalen en la pared de enfrente [8-2] justo encima del primer botón verde que activaste. Si te retrasas en el salto, la columna te aplastará, así que si no lo ves muy claro no te arriesgues o tendrás que empezar el nivel otra vez. Nosotros te aconsejamos que **cojas la Armor** [8-3], ya que de otra manera te será difícil eliminar a todos los enemigos del nivel.

Ahora viene una de las partes más difíciles de todo el juego: sal por la puerta que está junto a la verja (o vuelve a subir por la escalera) y verás un **pozo de lava hirviente** dentro del cual gira una especie de **polea**. Para pasar al otro lado tienes que acercarte al pozo, esperar a que la polea llegue a tu altura [9-1] y colocarte sobre ella. Pega tu espalda lo más que puedas al rotor de la polea o te darás con una de las tuberías del pozo y caerás a la lava. Deja que gire unas cuantas veces y aprovecha para cargarte al inoportuno Enforcer que te disparará desde lejos [9-2] en un momento tan crucial como éste. Cuando el camino esté libre, calcula bien y salta al otro lado. Entra por la puerta de la izquierda, cruza el puente de la derecha y continúa por la puerta que hay en la misma dirección [10]. Dispara rápidamente a los Flyers de la derecha [11] y de paso fíjate en que hay una puerta al otro lado a la que no puedes llegar porque te lo impide un peligroso lago de lava.

Continúa avanzando hacia adelante y verás un **interruptor verde**. Aún no puedes activarlo, así que sigue dando la vuelta alrededor del lago y llegarás a otro interruptor verde que sí que tienes que activar [12]. Retrocede, activa el interruptor que dejaste antes atrás y aparecerá un **puente** justo enfrente de la puerta que no podías alcanzar [13]. La maniobra desde luego tiene su aquél. Pero ya está, crúzalo y habrás terminado el nivel.

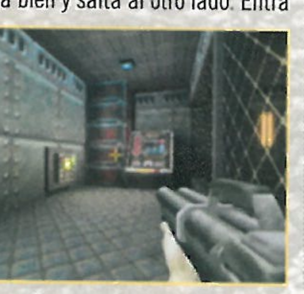

1

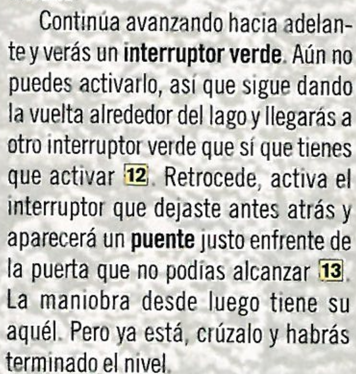



3


4


6



7




8-1


8-2


8-3


9-1


9-2


10


11


12


13

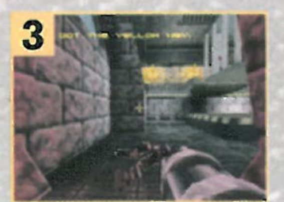


NIVEL 14 — DETENTION CENTER

Coge los **Armor Shards** y las municiones de los pasillos laterales y sube por la escalera de la derecha. Arriba verás **dos caminos bloqueados** 1, uno por una barrera de energía y el otro por rayos láser. Vamos a desbloquear este último: sube por las escaleras que tienes a la derecha, ignora la puerta de la izquierda y sigue por el pasillo. Al final, y tras encargarte de tres enemigos, llegarás al panel de control que desbloquea los láser 2. Da la vuelta y entra por donde antes no podías. Busca a un Artillero y elimínalo para que suelte la **Yellow Key** 3, imprescindible para poder seguir avanzando. Antes de continuar, mira hacia el techo y verás un **chispazo eléctrico**, que como ya sabes suele esconder uno de los secretos del juego. Pues dicho y hecho: ¡dispárale 4 y conseguirás la **invisibilidad!** Sube de nuevo las escaleras, desbloquea con la llave la puerta de la izquierda y aprovecha que los enemigos no te ven para cargarte al Enforcer, al Artillero y al Gladiator que hay más adelante. Pulsa el botón verde de la habitación y verás como **se hunde en la lava** la jaula de los prisioneros. ¡Arrgggg! Espera a que vuelva a subir y tendrás un **Body Armor** de regalo.

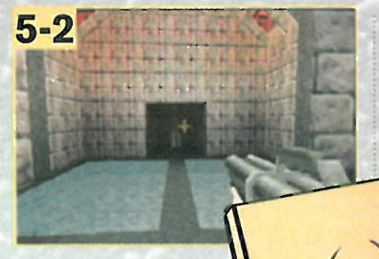

1


2

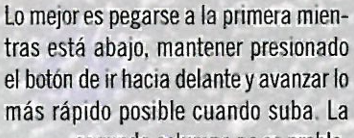

3


4


5-1


5-2

A la derecha tienes a otros dos colegas marines que no lo están pasando bien. Haz que dejen de sufrir. Coge los ítems que dejan y mira la pared donde estaban. ¿No ves una sombra como si marcase una puerta secreta? Pues bien, el **interruptor** que la abre está en el techo, justo detrás de una tubería 5-1. Dispara y tendrás el segundo secreto 5-2. Ahora cuidado porque llega una de las partes más difíciles del juego. Si sigues verás unas columnas que bajan del techo y vuelven a subir 6. Calcula bien los movimientos antes de pasar o tendrás que comenzar de nuevo el nivel.



Lo mejor es pegarse a la primera mientras está abajo, mantener presionado el botón de ir hacia delante y avanzar lo más rápido posible cuando suba. La segunda columna no es problema si no paras tras pasar la primera y giras rápido sin quedarte en la esquina. Después, lo mejor es pegarse a una de las paredes de donde salen los pinchos e ir midiendo muy bien los pasos. Tras eso, salta rápidamente de una plataforma a otra. Pasa entre las **descargas eléctricas** 7 cuando justo en el momento en que dejen de chisporrotear, a continuación ve por la izquierda y rompe el muro de un disparo 8-1. Sumérgete y busca un agujero 8-2 con un **Quake de daño cuádruple.** Sal del agua, continúa hasta un ascensor y pulsa el botón para poder subir en él. Ya sólo tienes que subir y seguir de frente para terminar con este nivel.


6


7


8-1


8-2

NIVEL 15 — RESEARCH LAB

Salta a la habitación que hay bajo la cinta transportadora, toma fuerzas con los ítems que hay desperdigados por ella y lanza unas cuantas **granadas** a ambos lados del pasillo que hay después de la puerta.

Las puertas de seguridad de la izquierda están cerradas, por lo que debes continuar a la derecha, donde te encontrarás con otra puerta (para la que necesitas la **Red Key**) y un **foso** 1. Salta hacia él y mira la escena dantesca que los Strogg han formado con tus pobres compañeros marines. Entra por la puerta de enfrente y corre hacia la cristalera 2. Dispara al enemigo **antes de que dé la alarma** y sal de ese túnel mortal antes de que todo se llene de lava. Sube por el ascensor y verás de frente dos celdas acristaladas. Para acceder a la de la derecha (a la otra ni te molestes en intentarlo) ve a la izquierda. Dispara al **Gladiator,** que te dará la ansiada **Red Key** 3, y después dispara al agujero de la pared que hay junto a un chispazo 4-1. ¡Ya tienes el **primer secreto** del nivel! Tras coger la **Armor** 4-2, ve ahora hacia la derecha. Estás en la sala de torturas de los Strogg. Si eres un poco retorcido, prueba a pulsar el botón verde que hay junto a un tubo de cristal 5... aunque a tu compañero no le gustará mucho que lo hagas. Continúa por la izquierda y pulsa el **botón verde** que hay junto a la puerta 6 para abrirla. Te encontrarás de nuevo en el comienzo, saliendo por la puerta de seguridad que antes estaba cerrada. Sigue hacia el frente y abre la puerta con la Red Key. Justo delante verás una Armor que todavía no puedes alcanzar. Avanza


6


1


2


3


4-1


4-2


5



NIVEL 15 — RESEARCH LAB

por la izquierda sin detenerte y llegarás a un recodo donde se lamenta uno de tus compañeros marine. Entra en la habitación de la derecha y activa la consola que **desconecta la energía del núcleo**. Verás como cae del techo un **Ícaro,** que al salir de su escondite ha dejado al descubierto un interruptor 7-1 que abre la pared de la izquierda, dejando al descubierto el **segundo secreto** 7-2. Sal por donde entraste y un poco más adelante, a la izquierda, verás un botón verde que activa los sistemas de mantenimiento de la base, permitiéndote continuar por la puerta de al lado. Entra por ella y ve a la derecha a coger la Armor 8. Subirás en un ascensor hasta una nueva habitación, donde debes pulsar la **consola verde** del fondo. Junto a ella, verás una pequeña habitación en la pared de la derecha 9. Entra y **mira hacia arriba: hay un interruptor** 10-1 que deja al descubierto el **tercer y último secreto**. Al cogerlo se abrirán más habitaciones laterales con suculentas bicocas. Tras coger todos los ítems 10-2, sal de ahí por donde estaba la barrera de energía y sigue el camino hasta el tren subterráneo. Entra en la cabina 11 y se acabó el nivel. ¡Animo, que ya estamos muy cerca del final! Eso, pasa la página para conocerlo.


7-1


7-2


8


9


10-1


10-2


11

NIVEL 16 — BIO-WASTE TREATMENT

En cuanto se pare el tren, mira por la ventanilla de la derecha y **dispara al Enforcer** antes de que dé la alarma 1. Sal del vagón y coge el **Silenciador** que está en la **zona azul** cercana a la alarma. Al salir de la habitación, ten cuidado con el enemigo que se oculta tras la terminal de ordenador. Aniquila a todos los enemigos del pasillo. Entra por la puerta de la izquierda y retrásate rápidamente porque detrás de ti se abrirá un **panel secreto** del que saldrá un maldito Enforcer. Acaba con él, coge la Armor del hueco y vuelve a entrar. Cárgate al Flyer y explota los barriles para "ablandar" al Centauro. Frente a la puerta por la que has entrado hay una pequeña abertura llena de agua 2. Sumérgete por ahí y cogerás **el primer secreto, un símbolo de Quake.** Lo que viene a continuación no es difícil, pero sí un poco lioso. Déjate caer a la zona llena de agua que hay a la derecha. Verás una manivela (que aún no puedes girar) y un agujero sumergido junto a ella 3. Bucea, pasa al otro extremo y sube por la escalera. Activa el botón verde y vuelve a sumergirte para pasar al otro lado y activar, ahora sí, la manivela. Vuelve a sumergirte, sube por la escalera y aprovecha que el nivel del agua ha subido para llegar al otro extremo 4. Pulsa el botón verde de la derecha y abrirás la puerta que antes estaba cerrada. Sube por el ascensor, baja por las escaleras de la izquierda y verás frente a ti un **Hyperblaster.** Antes de cogerlo, gira a la derecha, ve hasta el final y mira hacia la pared de la derecha: hay una **Adrenalina** colocada sobre una tubería. Salta para cogerla. Si no te has caído al volver a saltar donde estabas, sigue recto por donde cogiste la Hyperblaster. Si te has caído, sal del agua y vuelve a subir por el ascensor y a bajar por las escaleras. Luego sigue de frente. Gira a la derecha, mata al Centauro, abre la siguiente puerta y pulsa el botón verde. Da marcha atrás y entra por la **tubería** que se abre.

Ya en el interior de la tubería, dispara al **muro resquebrajado** y ten mucho cuidado porque esta zona está plagada de enemigos. Lanza unas cuantas granadas y sube por las escaleras. Gira a la izquierda y fíjate en una pequeña grieta que hay junto a una **luz verde** en el suelo 5-1. Dispárale, avanza, coge la **Armor** bajo la escalera y sube. Sigue por la tubería donde están los **Stim-Packs** y mira hacia la izquierda. Enfrente verás un nicho que has abierto antes sin darte cuenta disparando a la grieta 5-2. ¿Cómo llegar hasta él? Pues fíjate en la pared de la derecha y verás que han aparecido unos pequeños escalones 5-3. Colócate sobre uno de ellos y pulsa avanzar para llegar arriba sin caerte. Desde ahí, déjate caer y vuelve a subir hasta la tubería. Salta hacia donde está el Centauro y sigue avanzando. Llegarás a un botón verde 6. Púlsalo y da la vuelta hasta la habitación que estaba justo después de reventar la pared de la tubería (la zona refulge con un brillo verde). Ahí está la puerta por la que continúas para salir del nivel.


1


2

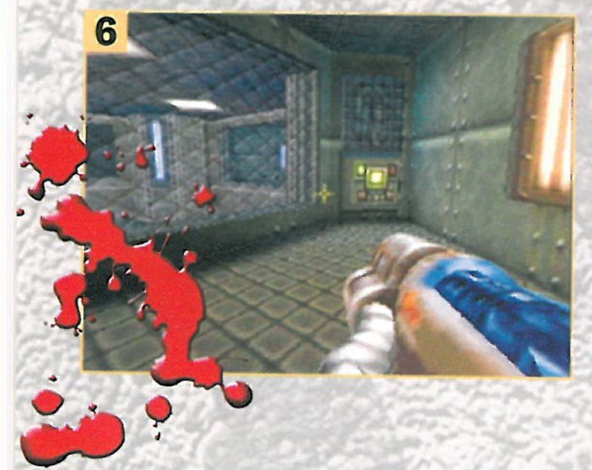

3


4


5-1


5-2


5-3


6

NIVEL 17 — ACCESS CONDUITS

Abre la puerta, cárgate a los dos Flyers, pulsa el botón verde y colócate rápidamente sobre la plataforma de al lado [1]. Elimina al **Ícaro** antes de que te fría con sus disparos y prepara el **Lanzagranadas**. Tira unas cuantas para que reboten contra la esquina y debiliten al **Perro** que te espera emboscado tras ella. Salta de la plataforma antes de que desaparezca y dale al Perro la puntilla. Sube por las escaleras, elimina a todos los enemigos y mira hacia arriba. Verás un **interruptor** [2-1] que abre el **primer secreto del nivel,** pero no se activará hasta que hayas avanzado un poco más y termines con el Artillero que hay arriba. Ahora regresa, dispara al interruptor y subirás hasta la **Adrenalina** [2-2]. ¡Ya lo tienes! Vuelve a subir las escaleras y ve a la derecha. Coge la **Chaingun,** dobla la esquina, limpia la zona, coge el **Rocket Launcher** y gira la manivela. En ese momento se abrirá detrás de ti una compuerta y saldrá un Perro que con sus ladridos inhumanos te indica que está cansado de vivir. Dale lo que pide y entra en el nicho del que ha salido. Además de coger la **Jacket Armor,** puedes mirar hacia arriba, disparar a un interruptor que alguien había colocado ahí con bastante mala idea [3-1], y dejar al descubierto el **segundo secreto**. ¿Qué donde está? Pues acércate a la manivela, colócate mirando a la izquierda y verás que se ha abierto otro nicho tras el hueco [3-2]. Salta al otro lado y coge el símbolo de Quake. Ése es el secreto.

Déjate caer ahora por el hueco y te encontrarás en la habitación del comienzo. Ahora no hay plataforma sobre la que caer, pero ya no la necesitas porque al girar la manivela has hecho que desaparezca el agua radiactiva. Déjate caer una vez más y entra por la puerta que antes estaba sumergida [4]. Aprovecha que haces **daño cuádruple** para limpiar con rapidez el pasillo. Sube por el ascensor, cárgate al Perro y pulsa los **dos interruptores verdes** que hay a ambos lados de la puerta. Uno abre la puerta y el otro **activa el puente** que hay nada más salir a la derecha, así que continúa por la puerta que hay ahí [5]. Llegarás a una zona circular repleta de enemigos. Dales caña pero no tardes mucho porque en la parte inferior aparecerá un **Tanque** con muy mala idea. Salta al ruedo, saca el BFG10K y revientalo. Ahora que puedes respirar un poco, sube arriba otra vez por el ascensor, colócate sobre el puente azul y date la vuelta. Mira hacia arriba y en una esquina podrás contemplar un nuevo **interruptor oculto** [6-1]. Dispárale sin dilación y obtendrás tu premio: a la derecha (junto al cadáver) se ha abierto un nicho [6-2] con el **segundo secreto** del nivel. Avanza por el puente azul, gira la esquina, abre la puerta y pulsa el botón verde. Sal de la habitación y entra por la puerta de la derecha. Baja por el ascensor del fondo y déjate caer por la compuerta [7]. Ya está hecho.





















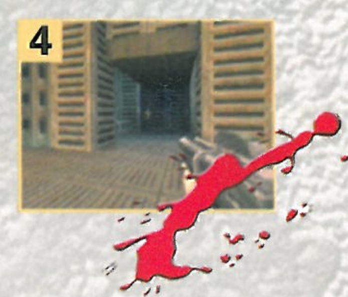
NIVEL 18 — DESCENT TO CORE

Este es sin duda el **nivel más complicado del juego,** y no precisamente por los enemigos. La precisión y la rapidez son primordiales para poder superarlo, así que no te descuides ni un momento. Avanza por el pasillo, pasa la primera puerta y encárgate del primer enemigo antes de continuar. Verás delante un **torno** por el que asciende cada cierto tiempo una plataforma [1]. No te coloques muy cerca porque arriba hay dos **Doncellas de Hierro** que te freirán en cuestión de segundos. Aquí tienes dos estrategias posibles: la primera consiste en eliminar desde abajo a las Doncellas, disparando y echándote para atrás rápidamente. Luego esperas a que suba la plataforma y saltas rápidamente sobre ella. La segunda estrategia consiste en saltar directamente sobre la plataforma, ir hasta el fondo de la habitación [2] y desde ahí cargarte a las Doncellas y al Artillero. Ten en cuenta que, elijas la que elijas, no debes permanecer **más de un segundo sobre la plataforma ascendente** o te estrellarás contra el techo y morirás, así que cuando estés sobre ella pulsa el botón para avanzar inmediatamente. Cuando hayas superado esta zona, déjate caer por el hueco y elimina a los dos Flyers y al Enforcer que te están esperando. Llegarás a una estructura circular. Rodéala y verás











NIVEL 18 — DESCENT TO CORE

unos tubos que ascienden [3], y si te fijas bien, observarás que hay unos **aros de color negro** que aparecen cada cierto tiempo. Salta sobre uno de ellos y deja que te ascienda, pero calcula bien o, al igual que con la plataforma del comienzo, te estrellarás contra el techo. Hay dos niveles a los que puedes llegar mediante estos aros. El primero es el que te interesa, pero en el segundo hay una Armor que puede serte útil. Tu verás. Sigue por la única puerta que hay [4] y te encontrarás con que el camino está cortado. Si miras a los lados, podrás ver unos tubos parecidos a los anteriores aunque de menor tamaño, por los que también ascienden cada cierto tiempo unos pequeños salientes [5]. Colócate sobre uno de ellos y deja que te suba al siguiente piso. Una vez allí, avanza hasta otro torno con plataforma incluida. No te dejes engañar y espera a que desaparezca por la parte superior y mira bien al otro lado del torno. ¿No ves una **puerta bastante disimulada** [6]? Pues salta hacia ella y podrás continuar el nivel. Ahora verás otra sala muy grande con una nueva plataforma. Si te quieres arriesgar a estas alturas para **coger un secreto,** salta sobre ella y espera a que llegue a la altura de las vigas de la parte superior [7]. ¡Voila! Ahora baja y entra por la siguiente puerta, que esto se acaba. Al final te espera un **Tanque** [8], pero no gastes munición porque desaparece a través del teletransportador antes de que puedas alcanzarlo. Esto es un aviso de lo que te espera a continuación... Salta sobre el lugar donde estaba y prepárate para el **combate final**.


5


6


7


8

NIVEL 19 — COMMAND CORE

Este es el **último nivel del juego.** Aquí te lo juegas todo a una carta: no hay marcha atrás ni tiempo para el arrepentimiento. De momento te esperan **cuatro gigantescos jefes finales que no van a tener piedad contigo,** así que aprovecha para reponer tu arsenal y tus fuerzas yendo hacia la izquierda y recogiendo **todos los ítems** que veas [1] (Armor Shards, Slugs, Cells y Stim-Packs). Cuando hayas recorrido el piso bajo, ve hacia el ascensor y sube para coger la **Adrenalina** [2] y poner al máximo tus energías; lo vas a necesitar. Coge también toda la munición y dirígete al punto donde comenzaste. Ve de frente, pasa la primera sala y salta al teletransportador [3]. Aparecerás detrás de una columna: no te muevas de esa posición y utilízala para cubrirte y disparar desde lejos a uno de los **dos Tanques** que te atacan desde el frente. Cuando hayas terminado con el primero, ve a por el segundo, que se habrá acercado bastante [4], por lo que tendrás que cubrirte muy bien. **Cuando se ponga en rojo, estará a punto de explotar.** Lo mejor para terminar con ellos es utilizar el **Hyperblaster y pasar a la Rail Gun** cuando se te termine su munición. Reserva el BFG10K para eliminar a los dos robots voladores que esperan turno. Dispárales con este arma y aprovisiónate con las reservas que hay en los contenedores laterales [5]. Si estás al borde del colapso, encontrarás una bendita **Mega-Health** justo en la parte trasera de la columna de enfrente a donde sales [6]. Para rematar a los robots, gira en círculos alrededor suyo [7] o colócate frente a ellos y desplázate a derecha e izquierda sin parar y disparando constantemente. Son duros, pero un marine como tu no puede fracasar. Tras unos momentos tensos, conseguirás tu objetivo. Ya sólo tienes que subir por el ascensor de enfrente y disfrutar con la... **¿escena final?** No, no hay grandes alardes al final del juego: pero a cambio obtienes una bonita **contraseña** [8] **que te permite jugar un nivel especial en el que tienes que eliminar a varios enemigos en un tiempo limitado.** Una pista: aquí no valen estrategias, tan sólo habilidad y rapidez con el gatillo. ¡Buena suerte y enhorabuena, marine!




1

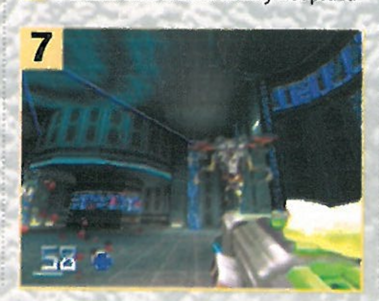

2

3


4


5


6


7



8

TONIC TROUBLE

Descubrimos qué pinta Ed, el extraterrestre en la Tierra, quién es el agente XYZ, cuántos años tiene la hija del profesor, ¡cómo volver a la normalidad!...

Tras regresar de una de sus aventuras, y cuando se encuentra limpiando la nave, **a Ed se le cae una extraña bebida por un agujero.** El líquido provoca fatales transformaciones en todo lo que va tocando, y para que no falte de nada, un extraño vikingo también ha bebido el contenido de la lata, y le han entrado ganas de conquistar todo el planeta.

Tu aterrizaje en la tierra no puede ser más frío. Debes descender por una colina helada, **recogiendo los termómetros, espirales y vidas extra** que encuentres a tu paso, y si con las mismas puedes batir el tiempo de descenso, pues mejor (y si no, puedes volver a intentarlo).

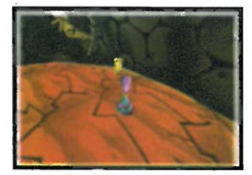
Superada este primera prueba de habilidad, te encuentras con la hija del Doc, quien será tu gran aliado en esta aventura (aparte del polifacético Agente XYZ, que hará de instructor, y de otros amigos). Queda claro que **tu primer objetivo serio es rescatar al Profesor.** Busca por el escenario y enseguida encontrarás un trampilla. Tírate y llegarás a un pasillo que te conducirá a la primera cueva. Ahí tiene lugar el principio de la aventura.

PRIMEROS CONSEJOS

En este inicio tan atípico se muestran las pautas que debes seguir en toda la aventura para detener al vikingo Grogh.



Re coge las **espirales** que veas a tu paso. En cada nivel tienes que hacerte con todas **(hay 20)** para completar el juego. También hay **10 termómetros,** si los consigues, aumentará en un punto tu barra de energía.



Estos pequeños objetos serán de los más buscados durante toda la aventura. Son las tan deseadas **vidas extra** que nos pueden venir de perilla.



El **agente XYZ** te da valiosa información, especialmente sobre cómo manejar a tu personaje en las distintas situaciones que se van presentando.



El primer personaje con el que te encontrarás será **la hija del Doc.** Ella te informará, al final de cada nivel, sobre cómo ha resultado tu actuación en la fase.

FASE 1

Doc´s Cave



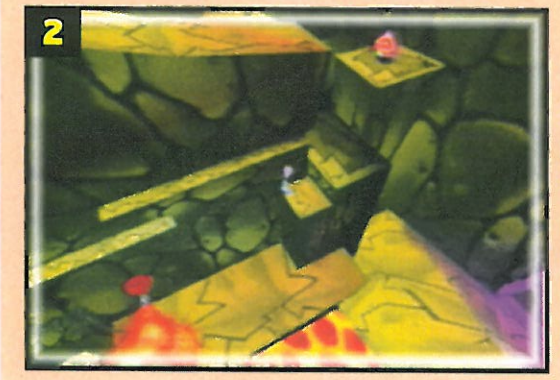
Tras superar estas primeras pantallas, aquí comienza de verdad tu desafío. En esta primera cueva debes saltar de plataforma en plataforma.



1

Cuando saltes sobre una plataforma, ésta se irá difuminando hasta desaparecer. Deberás saltar rápidamente a la siguiente si no quieres caer.

Tu siguiente objetivo es escalar una intrincada pared, mientras esquivas los lanzallamas y las rocas que caen desde arriba.



2

Durante la escalada a esta cima, **recoge las pequeñas bolas blancas** que encuentres en tu camino. Son pequeños trozos de **palomitas** que aumentan tu nivel de energía. Toma nota.

Tras practicar un poco de montañismo te encuentras con el agente XYZ, quien te aconseja que repares la máquina de palomitas del Doc. Lee debajo cómo hacerlo, y a continuación sube por el ascensor que está en esa sala. Te encontrarás con la máquina de "CRUNCH". La rica chocolatina te convertirá en Super Ed. Presiona el botón R frente a la maquina para conseguir el suculento manjar.



3

Empuja el cubo transparente hacia el tubo que está colgado del techo para reparar la máquina. Pero antes, **recoge el antídoto que se encuentra en el techo** del cubo.

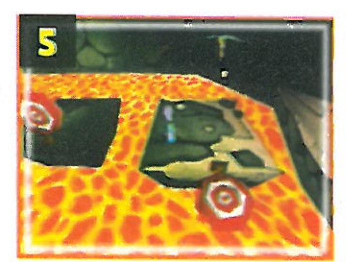


4



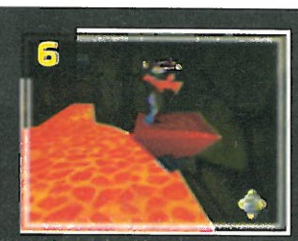
La transformación en **Super Ed te da la fuerza de un toro.** Podrás doblar barras, pegar mamporros o mover plataformas. ¡Mama, yo de mayor quiero ser como Super Ed!

En la siguiente gran sala, te encuentras con tres plataformas. En cada una hay una diana, y cómo no por allí está el malo de turno: una molesta mazorca de maíz.



Para superar este obstáculo, **colócate delante de la diana, espera a que te disparen, esquiva el proyectil** y éste rebotará directo hacia la mazorca asesina.

El rescate de Doc está cerca pero aún te queda superar el territorio de los tostadores. Se han vuelto locos y disparan sus ricas tostaditas.



Recuerda que no puedes caerte de la plataforma donde estés: la lava está bajo tus pies. Presiona el **botón Z y el pad direccional** para esquivar las tostadas.

¡Por fin!, sólo queda eliminar al carcelero para liberar al Doc. Eso es justo lo que vamos a hacer en estos tres sencillos pasos.



Para tener ventaja en el combate debes **convertirte en Super Ed**, pero antes habrá que **liberar la máquina de Crunch.** Haz que tu enemigo te persiga y pise la **baldosa gris** que aparece en la máquina para levantar la barrera.





Tras convertirte en Super Ed, sólo te queda pegarle unos cuantos tortazos al carcelero. Acabas con él, salvas al Doc y consigues tu primer arma: una **vara**. Día completo.



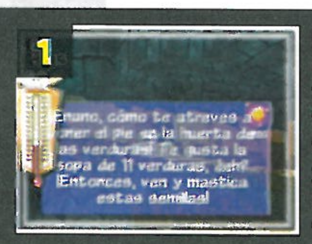
A partir de ahora el Doc guiará tus pasos. Te enviará a los diferentes niveles del juego a recoger diversos objetos para construir una máquina que permita llegar hasta Grogh. Tu primer objetivo: **recoger 6 muelles** en el mundo de los vegetales. Ahora te encuentras en un nivel que hace de portal al resto de las fases del juego.

FASE 2

Vegetables H.Q.



Busca el portal hacia el mundo del vegetal y prepárate para esto...



El recibimiento no es muy hospitalario: **los vegetales se han vuelto agresivos** y te darán la lata a lo largo de todo el nivel.

Tu primer obstáculo importante en este nivel es una estancia con un gran pozo de lava en el centro, y dos amigables vegetales.



Entra y **pulsa el botón amarillo** que se encuentra al fondo de la sala. **Liberarás al tomate** que está encerrado. Como los enemigos no son muy listos, se pelearán entre ellos y te facilitarán la vida. Ya puedes pulsar el otro botón amarillo: aparecen una **plataforma y el primer muelle.**

Esta extraña plataforma sólo funciona si introduces la vara en el lugar exacto. Después, para "pilotarla", mueve la vara hacia donde te quieras dirigir. Pero de momento espera a que las descargas eléctricas paren para darle caña a la nave.

En la siguiente parada te encuentras con un nuevo portal, que da a una habitación con un foso y tres zanahorias; en lo más alto hay un antídoto inalcanzable. Regresa a la plataforma y continúa. Tras la nueva puerta aparecerán un portal y otro muelle.



Tras penetrar en la nueva estancia te encuentras con un **enorme motor giratorio** que debes manejar con la vara que has conseguido al liberar al Doc. Pero antes, conviértete en **Super Ed y derrota a una especie de pepino gigante.** Tras ello se abrirá una puerta al fondo y podrás utilizar el motor. Con **otro muelle** en tu poder, vuelve atrás en tu artefacto volador y busca un camino estrecho a la derecha de la habitación.

Bájate del motor y entra en el siguiente portal. La estancia ante la que te encuentras es enorme, además puedes conseguir cantidad de antídotos. Recógelos todos y sube por unas plataformas hasta encontrarte dos caminos: el de la izquierda te lleva al final del nivel y el de la derecha al penúltimo muelle.



Activa el lanzallamas, presionando el botón amarillo para cargarte a las zanahorias y así conseguir el muelle.

Vuelve para atrás y continúa por el camino de la izquierda.



A estas alturas de nivel ya estarás harto de tanto vegetal, pero tranquilo sólo te queda eliminar a estos dos y el **último muelle** será tuyo.

Cuando tengas los 6 muelles, llévaselos a Doc. Te mandará a la siguiente misión, obtener 6 hélices, pero antes tendrás que pasar por el campo de entrenamiento para que aprendas una nueva habilidad: la cerbatana de guisantes.



Presiona R para ponerte en modo disparo y **C-amarillo** para utilizar el modo subjetivo. Así es muchísimo más fácil apuntar.

FASE 3

North Plain



Después de entrenar tu nueva habilidad busca la entrada a North Plain. El buen uso de la cerbatana de guisantes es imprescindible para superar este nivel.



Tu primera prueba es bajar este puente. Apunta bien y **dispara a la diana de la izquierda** para abrir el camino.



La siguiente estancia presenta un **pequeño puzzle. Mueve las plataformas** para que puedas superar el abismo. Utiliza la vara en los **tres agujeros** que hay delante tuyo.

Prácticamente seguido se encuentra la tercera hélice, el paisaje sigue siendo monumental pero la dificultad va a aumentar bastante .Tras bajarte en un estrecho camino ,es hora de convertirte en Super Ed.

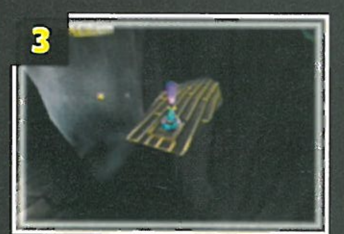


Esta plataforma móvil tiene su gracia. Nos da la **tercera hélice** y además nos lleva tranquilamente hasta lugar seguro.

El dibujo de la plataforma móvil es bien clarito: **si no se sube Super Ed** en ella, no hay "ruta turística". El premio es la **cuarta hélice.** No importa que en la vuelta al lugar de partida seas de nuevo Ed.



Penetras en un mundo de plataformas con una ambientación de tono medieval. Afina bien tu puntería porque ahora viene lo difícil. Tendrás que dominar la cerbatana como si fuera tu propia mano.



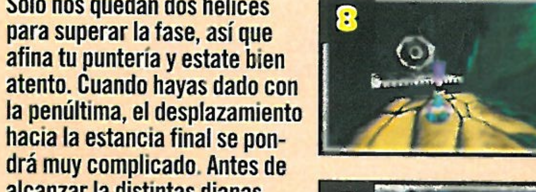
Este **molesto enemigo** es tu primera reválida. Utiliza la cerbatana contra él (ya sabes los botones y lo de apuntar). Tras eliminarle, súbete en la tabla y disfruta del paisaje.



Tras el viajecito en la tabla te encontrarás la **primera hélice** en esta **plataforma verde.**

Tu próximo objetivo debe ser la **diana que se encuentra al fondo del remolino.** Si aciertas tu tiro, se acercará una plataforma que te lleva a la **segunda hélice.** Nuestro consejo es que no te bajes en otras plataformas para coger los antídotos, ya que puedes volver más tarde y con menos riesgo.

Sólo nos quedan dos hélices para superar la fase, así que afina tu puntería y estate bien atento. Cuando hayas dado con la penúltima, el desplazamiento hacia la estancia final se pondrá muy complicado. Antes de alcanzar la distintas dianas que están en el recorrido debes buscar la siguiente y dispararla, ya que cada una está protegida por un rayo. Por fin sólo queda dar con la última hélice.



Tu siguiente paseo es encima de esa **plataforma plateada.** Dispara al centro de las dianas metálicas para avanzar. Cuando ya no puedas más, busca la siguiente hélice. Al final de un pasillo se encuentra el preciado trofeo.



En este punto **dispara a la diana que se encuentra al fondo** de la pantalla y avanza hacia el hueco que ha quedado al descubierto. Siguiendo el camino se encuentra la **última hélice.**

Con la 6 hélices en tu poder regresa a ver a Doc, que te enviará al campo de entrenamiento para que perfecciones una nueva habilidad: El vuelo.



Utiliza las **corrientes de aire** para elevarte. Esta habilidad requiere mucha práctica.



FASE 4

Canyon



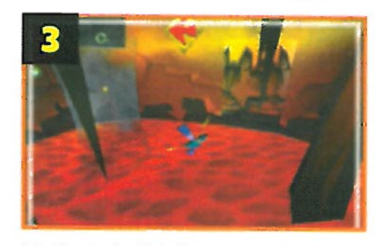
En esta fase pocas veces vas a poner el pie en tierra firme. El control del vuelo es muy exigente y sufrirás muchas caídas a la lava antes de dominarlo.



Tu andadura comienza despeñándote hacia un pasadizo gigante. Utiliza las corrientes de aire para subir de altura y el **botón Z** para bajar velocidad.



Las **flechas** guiarán tu camino por el gran cañón. Lo más importante es que **mantengas la altura del vuelo,** porque de lo contrario te puede ocurrir como en la imagen, que no llegues a alcanzar el saliente y te des de bruces en la lava.

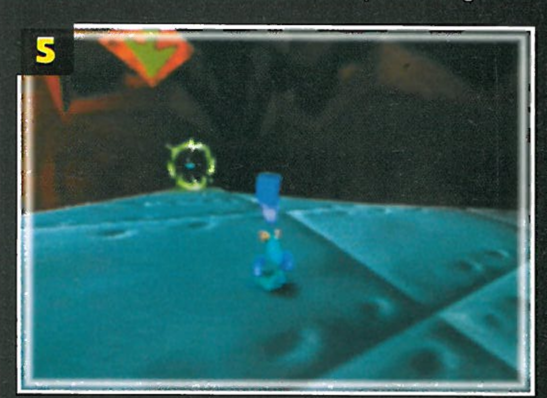


A la izquierda de la imagen puedes ver una piedra saltarina. Si te fijas, aparece rodeada por un **halo verde.**

El objetivo principal de esta fase es recoger 6 piedras saltarinas. Es recomendable que te centres en recogerlas y posteriormente vuelvas a recolectar las 20 espirales, que exigen mucha pericia en el vuelo.



Como puedes ver, la siguiente piedra está perfectamente señalada. Tras hacerte con ella, otra flecha te señalará el camino que debes seguir.



La **tercera piedra** está en lo alto de un precipicio. La flecha te señala hacia abajo, por lo que vas a entrar en una nueva zona de esta fase, es decir, que si te matan comenzarás desde ese punto.

Cuidado con los objetos que encuentras a tu paso. Si chocas con ellos, pierdes velocidad y altura, y luego es casi imposible remontar.

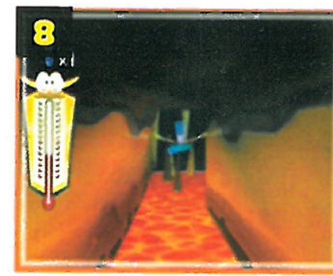


La fase se complica: debes esquivar esos maderos sin perder altura. Te soplamos que en medio de ellos, aunque no se ve muy bien, hay **espirales y termómetros**.

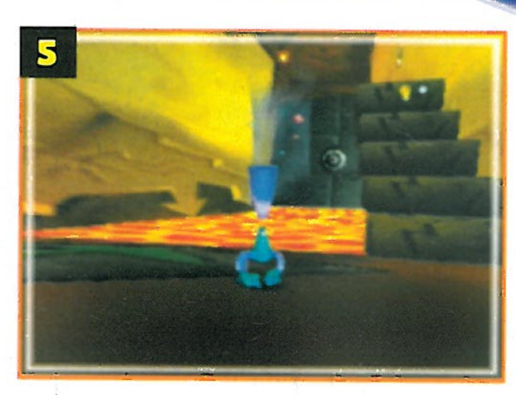


En esta habitación consigues las **piedras 4 y 5**. Se encuentran en los ojos de la cabeza que preside la gran estancia. Con la habilidad que has demostrado, será fácil recogerlas.

Ahora llega el más difícil, "el triple salto mortal": debes disparar a las dianas mientras diriges tu vuelo. ¿Imposible?



A partir de ahora **el camino se volverá mas estrecho y peligroso.** No olvides controlar tu altura y velocidad.



La última parte combina **vuelo y disparo de cerbatana.** Dispara a las dianas mientras vuelas.



FASE 5

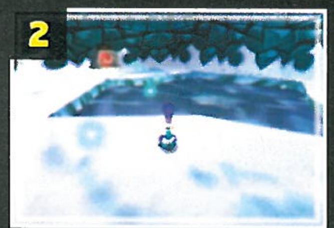
Glacier cocktail



Comienza uno de los niveles más complicados de todo el juego. Aquí no se te va a exigir máxima habilidad, sino agilidad mental para resolver los retos que te plantea.



Antes de penetrar en este mundo debes conocer tu nueva habilidad: **buceo.** Presiona el **botón R y el stick abajo** cuando te encuentres en una zona acuática. El resto es muy sencillo.

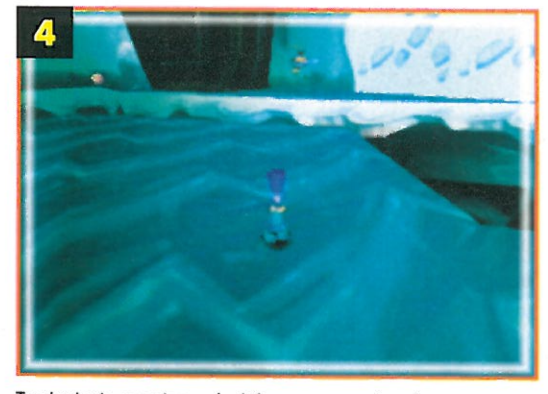


La entrada a este mundo se encuentra en un **pozo en Southplain.** Salta dentro y bucea hasta la entrada en el hielo. ¡Menudo cambio! Del verde frondoso al frío polar, y yo sin abrigo.

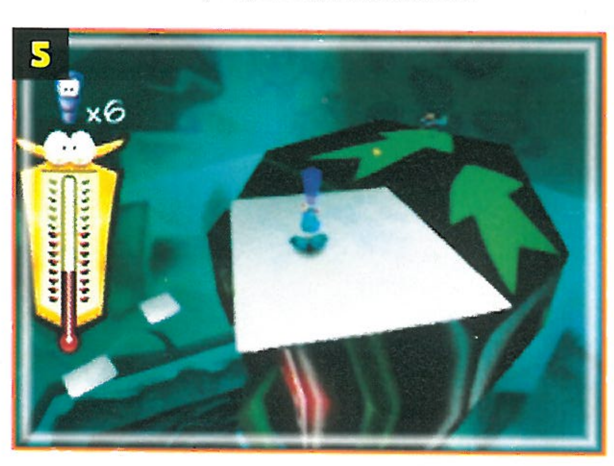
A partir de ahora vas a tener que realizar más de una acción en algunas pantallas para seguir tu camino y recolectar los objetos.



El primer obstáculo de esta fase no es difícil: debes tirarte abajo y eliminar al bichejo que te lanza descargas eléctricas. Las plataformas que se encuentran arriba te proporcionarán **espirales y termómetros.**



Tu siguiente paso te conducirá a una gran estancia: **dispara al enemigo que tienes enfrente con tu cerbatana.** Éste subirá a lo más alto de la habitación y pulsará un botón amarillo, abriendo una puerta de la que saldrán tres skaters. Tu siguiente paso es convertirte en **Super Ed** para lanzar una enorme roca, una y otra vez, hasta eliminarlos.

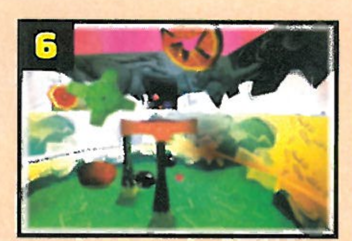


Ya puedes subir por unas plataformas hasta lo más alto, y cargarte al enemigo que liberó a los skaters. Tras ello, pulsa el botón amarillo para abrir las puertas. Antes de salir, sube por la plataforma más a la izquierda para hacerte con la **primera pluma.**

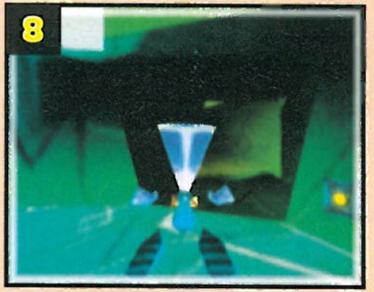
Otra característica importante: para resolver un enigma en una pantalla, deberás haber hecho (o harás) algo en otra.



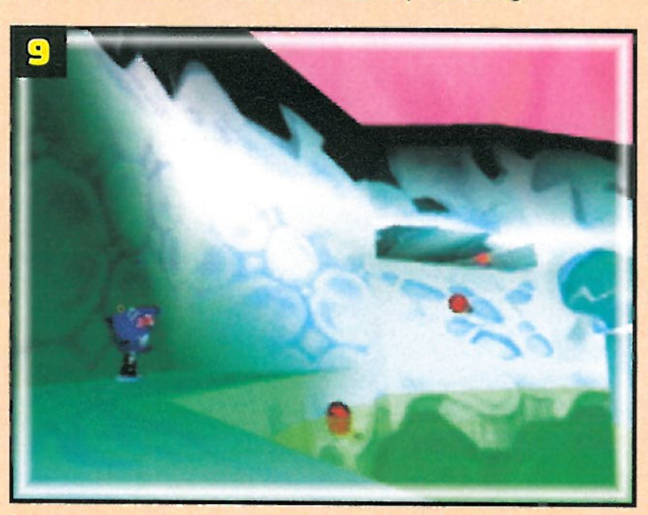
Tu **objetivo es derretir el hielo.** Pero lo primero es derribar al gigantón de la plataforma, golpeando con tu bastón la roca que te lanza. Efecto boomerang.



Esta estancia de claro sabor tropical -aunque con una temperatura un poco baja- te puede llevar a devanarte los sesos sin ningún éxito. Nos explicamos: en ella hay **un botón que mueve un mecanismo.** La rueda gira pero algo falta, algo que sólo podrás conseguir en una pantalla posterior. Ahora debes **recoger la pluma del fondo del lago** y salir por la puerta de enfrente.



Tras derribar a tu enemigo, el hielo se convertirá en agua y podrás bucear hasta encontrar un pasadizo con la **tercera pluma y una máquina de CRUNCH.** Transformado en Super Ed, sal del pasadizo y **golpea el botón amarillo** que ves en la imagen para helar la superficie del agua.



Busca otro pasadizo submarino que te lleve a la parte helada. Te encontrarás con un enemigo al que sólo puedes matar si te conviertes en bloque de hielo. Haz que te siga hasta que se sitúe bajo el cañón de aire helado y pulsa el botón amarillo. Alcanzarás la plataforma con la **cuarta pluma.**



Conviértete en Super Ed y **dobla las rejas** a la izquierda de esta plataforma. Entra en la sala y pulsa el **botón amarillo.** El nivel del agua abrirá un camino de salida que te permitirá obtener la **5ª pluma.** Ahora pulsa el botón amarillo del mecanismo para alcanzar la salida y conseguir **la última pluma.**



FASE 6

Pirámide



Antes de entrar en la peligrosa pirámide debes utilizar tu nueva habilidad: la capacidad de transformarte en otros tipos.



Aunque te parezca imposible, esa vieja momia eres tú, sólo que disfrazado para poder traspasar las puertas de la pirámide. Para **transformarte en un personaje ponte sobre su imagen y pulsa R**.

La primera toma de contacto no es difícil, pero no te preocupes que luego el nivel se las trae.

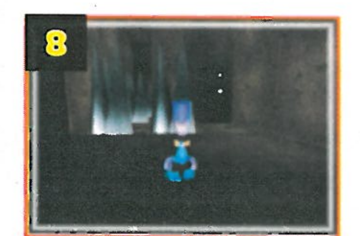


Esquiva las **pezuñas del gato**, de ese enorme gato (los egipcios eran muy aficionados a los gatos) y lánzate por el hueco que hay en el centro.

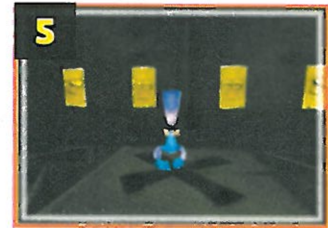
Toda pirámide tiene sus trampas, sus puertas secretas, sus acertijos, suelos que desaparecen a tus pies, etc... En las próximas pantallas te encontrarás con todo esto y un poquito más.



Tras sortear las pezuñas debes buscar una **puerta secreta para seguir tu camino.** Sitúate donde está la piedra y utiliza tu bastón para mover el pedestal y dejar libre el botón que abre la puerta.

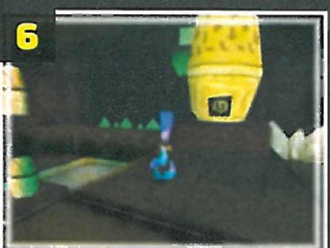


¡Cómo no! Los afilados pinchitos no podían faltar en la aventura de Ed. Sortea varios pasillos cargados de pinchos antes de resolver un acertijo.



El acertijo consiste en encontrar las caras sonrientes en el orden correcto: **4,1,3,2.** El premio es nada menos que la **primera pieza de dominó.**

Tu siguiente paso por esta pirámide te va a obligar a utilizar todas tus habilidades: volar, nadar.... Lee con detenimiento los siguientes pasos.



Lo primero que tienes que hacer es **pulsar los botones que se encuentran en las columnas** para que aparezcan unas plataformas que te ayuden a subir a la parte más alta de la estructura central. Una vez arriba, **dispara a la diana que se encuentra en el techo.** Esta acción te abrirá el camino a la siguiente habitación, pero antes debes **conseguir otra pieza de dominó y bajar el nivel del agua.**

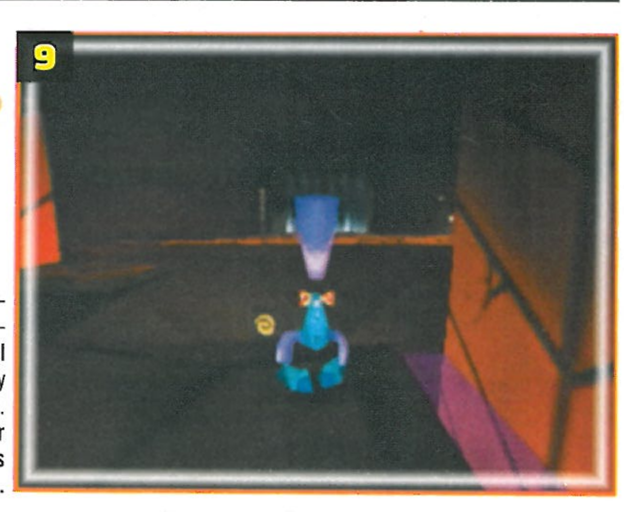


Lánzate hacia la plataforma junto a esta pantalla. Allí **te transformas en pilar** para bajar a una sala y transportarte a la pieza de dominó a través de estos **sarcófagos.**



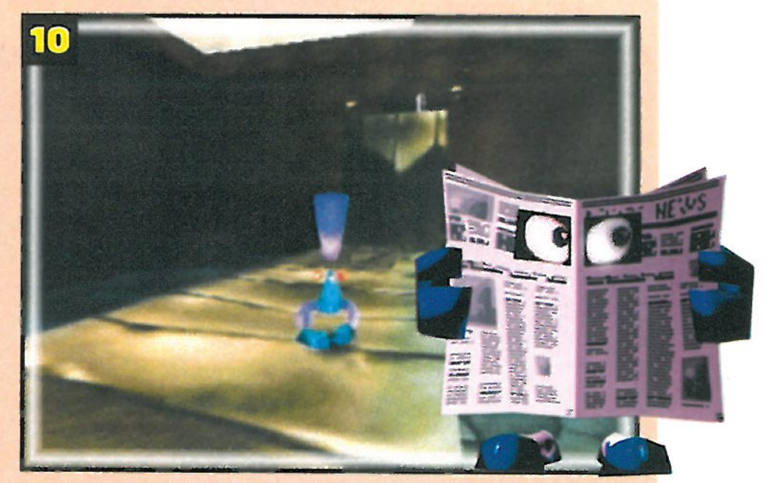
Por último debes transformarte en **Super Ed** y **golpear el tapón que se encuentra en la piscina central,** para vaciarla y llevar el agua a otra pantalla.

Aunque algunas espirales sólo las podrás recoger cuando tengas todas las habilidades, no olvides intentarlo al menos.



Salta las plataformas hasta la espiral. ¡No te caigas! **El agua es venenosa** y perderás una vida. Al volver puedes **ver un botón que antes estaba oculto.**

Para alcanzar tus objetivos, la línea recta nunca es el camino correcto. Como puedes ver, la tercer pieza de dominó está justo frente a ti pero es inaccesible.



Para llegar a ella, lánzate **al agua por la derecha y busca un pasadizo en el fondo de la piscina.** Sal del agua y esquiva las rocas y las trampas de lava que te encuentres en tu subida hasta el nivel de la pieza de dominó.



FASE 6

Pirámide (continuación)

Aunque no haya jefes finales, de vez en cuando hay que eliminar a algún molesto enemigo.



Debes cargarte a cuatro de estas momias para seguir tu camino. Son muy veloces, gracias a su vehículo transporte. **Golpéalas tres veces con tu bastón.**

El final del nivel se encuentra cerca , sólo tienes queresolver unos cuantos acertijos, nada difícil.



No creas que la pantalla está mal tomada. Debes **pulsar un botón para mover los muros** y situarlos en la posición correcta. Encontrarás la **quinta pieza de dominó.**



Por fin, sólo te quedará convertirte en **Super Ed** para **mover esa rueda** y subir el nivel del agua. Tírate a la piscina y nada hasta la salida del nivel donde te encontrarás con la hija del Doc y con la última pieza del nivel.

El nivel de dificultad de los acertijos ha aumentado progresivamente desde el inicio del juego. Te recomendamos que pongas la vista subjetiva y examines cada estancia al milímetro en busca de botones, pistas...



En esta pantalla obtendrás **la cuarta pieza de dominó.** En primer lugar debes tirar las columnas para poder subir a la plataforma más alta y presionar un botón. Después, tírate al agua y recoge la pieza.

FASE 7



Pressure Cooker

Sólo nos queda una fase para obtener todos los objetos que ha pedido Doc, y por tanto una nueva habilidad por aprender: El uso del stick saltarín.



El manejo del stick no es muy complicado, pero practica hasta dominarlo porque deberás utilizarlo en las fases que vienen.

Esta última fase se caracteriza por la resolución de pequeños puzzles que nos permitirán pasar de estancia a estancia.



Debes **colocar las cajas en todos los interruptores para abrir la puerta.** Utiliza el stick para golpear las cajas, y estudia la situación antes de nada.



Dispara a las dianas para abrir la verja y así conseguir el primer cerdito.



El secuaz de Grogh se encuentra tras la puerta y no te deja pasar. **Transfórmate en un pistón** y cuando tu enemigo salga y pase por debajo de ti, **presiona el botón B** para caer sobre él y aplastarlo. Tras la puerta se encuentra el **segundo cerdito.**



Juega con los interruptores para **activarlos todos a la vez. Tercer cerdito.**



Utiliza el imán para atraer las cajas metálicas y tapar los escapes de gas. Esto provocará que caiga agua y que la **lava desaparezca, dejando libre el camino a la plataforma central.** Súbete en ella y descubre un **pasadizo secreto.**

El final de fase está muy cerca pero el destino deparará una desagradable sorpresa a Ed. Será un poco más tarde...



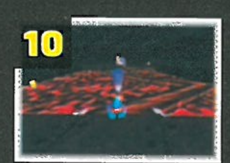
El siguiente cerdito se encuentra en esta salida de aire, junto a un nuevo interruptor que abre el camino. El conducto de aire está en mitad de un pasillo con varias plataformas sobre un líquido venenoso. Obtén la pieza, activa el interruptor y regresa hacia atrás.



Una nueva prueba de agilidad mental; **forma la cara de Grogh** moviendo las piezas de este puzzle.



Transfórmate en tu archienemigo para que su secuaz te abra dócilmente la puerta. ¡Menudo pelota!



Te encerrará en una sala con lava, y un estrecho pasillo. **Utiliza el stick saltarín para alcanzar el otro lado.**



Cuando sólo queda recoger el último cerdito, una seta se interpone en tu camino y te roba tan valioso tesoro. Debes visitar "Mushrooms Hideout" para conseguirlo. Sin embargo, esta madriguera es demasiado nociva para tu salud: debes tener al menos 160 antídotos para poder visitarla.



Por fin sólo te queda **transformarte en una caja** para alcanzar el último cerdito.



Con todos tus poderes debes retornar a las anteriores fases y conseguir al menos 160 antídotos. Arriba ves la fase Docs cave donde utilizas tu capacidad de vuelo para alcanzar una plataforma donde te transformas en mina y así puedas alcanzar el ansiado antídoto.



Antes de **enfrentarte con la seta debes descender por una empinada ladera,** al estilo de la fase inicial, pero esta vez sin hielo y mucho más peligrosa.





La lucha con la seta es dura: esquiva sus rayos y salta de plataforma en plataforma, mientras le disparas. Es vulnerable cuando tiene inactivo su escudo.

FASE 8

El enfrentamiento final

Con el último cerdo en tu poder regresa donde está el Doc y móntate en la catapulta. Debes encontrar al maldito Grogh.



En esta primera pantalla el camino parece fácil: cruzar el puente. Sin embargo, tras cruzar, nos encontramos con una verja que nos impide el paso. Debes **volver y accionar dos interruptores** que se encuentran a los lados para descubrir un agujero en el suelo. Hazlo muy rápido, please.



Tras tirarte por el hueco debes **lanzar las dos rocas** para que activen una plataforma que te suba hasta una máquina de CRUNCH. Para **Super Ed,** la verja no será más que un pequeño retraso en su camino.

Nos encontramos ante grandes estancias donde sólo debes limitarte a resolver los puzzles que se te presentan para seguir el camino. Básicamente es activar los interruptores que te salgan al paso, de todas las formas posibles.



En la siguiente estancia, hay que subirse en esta plataforma, **utilizar el stick y levantar el puente que hay al fondo.**



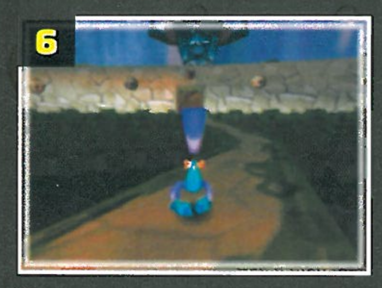
Por último también tendrás que usar el stick saltarín para **activar el interruptor que hay en el suelo.**

El paso anterior al enfrentamiento final es esta gran pantalla donde deberás activar 6 plataformas. Cada una tiene su interruptor. Vas a tener que hacer un poco de todo si quieres superarla. Como siempre.



Cuando ya creías haber visto todo, debes **trasformarte en roca para derribar el puente** de tu izquierda.

Tras muchos esfuerzos has encontrado la madriguera del vikingo. Estate atento porque te vamos a contar, paso a paso cómo derrotarlo.



Unos cuernos asoman por las alturas: son de la **gran máquina de Grogh.** No creas que el enfrentamiento va a ser cara a cara, es demasiado cobarde para eso.

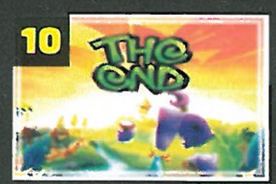


Lo primero que debes hacer es huir. Es una carrera por tu vida, saltando plataformas, esquivando vallas, volando, y siempre con el aliento del robot de Grogh en tu cogote. ¡No mires atrás!

Utiliza a Super Ed para lanzar unas rocas contra el robot y tirarlo por un hueco, al fondo de la habitación. La secuencia es: golpea primero con el pie y la siguiente roca con el puño. Repítelo hasta que caiga por el hueco.



En esta pantalla **debes acertar en todas las dianas, mientras te mueves volando alrededor de la plataforma** donde se encuentra Grogh. Cuando aciertes en todas las dianas, regresa a la plataforma que se encuentra frente a él, **espera a que te lance unas pequeñas piedras y utiliza tu stick para lanzarle alguna contra él.** Tendrás que repetir toda la secuencia al menos dos veces más para cargártelo.



Por último, no podía faltar el **"happy end"**, el Superhéroe se queda con la chica guapa.

Mario Golf

Nuestro entrañable Mario se ha puesto a emular a Tiger, Sergio y compañía. Si te quieres convertir en un as de este deporte, sigue nuestra guía. Sabrás cómo afrontar los diferentes modos de juego, y encontrarás trucos y consejos.

RING SHOT

Es el **modo más original** del juego. En él debes **meter la bola por unos grandes anillos** que se encuentran en cada hoyo, y terminar al menos con el par. **Consejo:** Si las condiciones atmosféricas no te favorecen, sal del hoyo y vuelve a intentarlo.



✘ **El premio por superar este modo es desbloquear a Donkey Kong.** Te recomendamos que comiences por este modo, ya que Donkey te proporcionará un Drive muy largo.



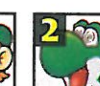
✘ Antes de realizar un golpe es aconsejable que **selecciones el mapa aéreo del hoyo,** y así estudies fácilmente tu próxima acción. Deberás realizar **golpes inusuales** para cumplir la misión en los golpes permitidos.

VERSUS

Para poder jugar con todos los personajes escondidos, **debes ganarlos en una competición tipo MATCH, es decir por hoyos** y no por golpes. Los personajes que tenemos que desbloquear son los siguientes:

1- Luigi
2- Yoshi
3- Sonny
4- Wario
5- Harry
6- Mario















✘ Es mucho más sencillo derrotar a tus contrincantes en los recorridos mas fáciles, ya que siempre juegan igual, sea el campo que sea. Personajes como **Mario o Bowser cometen pocos errores,** por lo que no debes esperar a que ellos pierdan los hoyos. Eso te exige realizar muchos birdies, cosa imposible en los campos más difíciles.



SPEED

Es el modo más loco del juego. Debes realizar cada recorrido **en el menor tiempo posible y con el menor numero de golpes posible.**



No te pienses los golpes, sigue a tu instinto porque el tiempo más que correr vuela. En la siguiente dirección de internet puedes ver los mejores records de este modo, a nivel mundial: **www.nintendo.com/n64/golf/index.html**

STROKE Y TOURNAMENT

Son los modos normales de todo juego de golf. La única diferencia entre ellos es que **en el primero sólo compites contra el campo y en el segundo también contra 29 jugadores.**

El modo Tournament es el más importante de todo el juego. Al finalizar cada ronda consigues unos puntos que te sirven para desbloquear todos los campos. Al comenzar el juego sólo "Toad Highlands" está a tu disposición.

En este cuadro puedes ver los puntos que necesitas para abrir el resto:

1 Koopa Park	**50 puntos**
2 Shy Guy Desert	**300 puntos**
3 Yoshi's Island	**1000 puntos**
4 Boo Valley	**1500 puntos**
5Mario's Star	**2200 puntos**



Además, si consigues **un birdie en cada uno de los 108 hoyos del juego** puedes obtener al mejor personaje: **Metal Mario. Su potencia de Drive es impresionante.** Puede alcanzar 283 yardas con un tiro normal y **313 con un power shot.** Los primeros personajes sólo alcanzan 213 yardas.



Hay un **pequeño truco para conseguir más rápidamente estos birdies badges.** Al comenzar un recorrido **examina el score card,** y fíjate que hoyos te quedan por realizar el birdie. **Cuando juegues en un hoyo con birdie badge abandónalo al segundo golpe** y céntrate en los otros. Si en uno de estos hoyos ves que no puedes realizar el birdie, graba y sal de la partida. Al continuarla comenzarás al principio del hoyo y con las mismas condiciones atmosféricas.

CAMPOS

El juego consta de **6 campos, aunque al principio sólo podrás jugar en "Toad Highlands".** A continuación vamos a hacer una descripción de cada uno de ellos, indicando el resultado que debes obtener para ganar el Tournament.

Toad Highland / Koopa Park

Son los recorridos más fáciles de todo el juego, y también los que más se parecen a un campo real; los demás son pura fantasía.

✓ Toad Highland (+0,+1) ✓ Kopa Park (-1,+0)



En ambos, las calles son amplias y no presentan obstáculos.



Los greenes tampoco nos darán grandes quebraderos de cabeza. Muy sencillos.



Lo único que los diferencia es la presencia de algún **obstáculo de agua en Koopa Park,** pero tampoco suponen gran problema, y menos cuando juegues con los personajes más potentes.

Shy Guy Desert

Como bien dice su nombre nos encontramos en un desierto, por lo que la arena es el lugar más común donde descansarán tus bolas. El nivel de dificultad ha subido, pero dentro de unos límites aceptables.

✓ Shy Guy Desert (-3,-2)

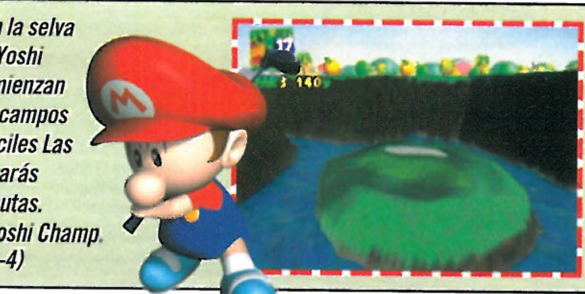


Como puedes ver, la arena rodea al verde de las calles en todo el recorrido. Aquí sí que no verás una gota de agua.

Los golpes desde la arena requieren una gran precisión por tu parte. Procura caer en calle, tras el golpe de salida de tee, porque sino las vas a pasar canutas.

Yoshi Championship

Con la selva de Yoshi comienzan los campos difíciles Las pasarás canutas. ✓ *Yoshi Champ. (-5,-4)*



✗ Las calles son más estrechas y dibujan unos recorridos serpenteantes que te exigirán un dominio de los efectos en tus golpes.



✗ Pero la diferencia más acusada respecto a los anteriores campos son los greenes. Prepárate porque presentan una dificultad máxima.

Boo Clasic

Si hay una frase que caracteriza a este campo es la de "fuera de límites" (out of bounds). ✓ *Boo Clasic (-7,-6)*



✗ Si no coges la calle, la bola será injugable en la mayor parte de los hoyos. Éstos se encuentran en las alturas.

Mario´s Star

El último de los campos es , por supuesto, el más complicado de todos. Cada personaje del mundo Mario tiene su hoyo, peculiar y único. Debes salvar todo tipo de obstáculos: arena, agua, terreno impracticable... para alcanzar la bandera. ✓ *Boo Clasic (-9,-8,-7)*



✗ Este hoyo está dedicado a las bombas de Zelda. Es aconsejable que pierdas distancia para asegurarte la calle. Luego, en Green no pienses que es fácil: las caídas son absolutamente diabólicas.



MINI GOLF

Es **uno de los modos más relajados** del juego. En él debes limitarte a **buscar el golpeo con los ángulos de las paredes que delimitan cada hoyo.** Para triunfar, hay que dominar las leyes de la física o, incluso mejor, las del billar a tres bandas.



✗ **No lo utilices para practicar tu putt.** Los greenes de los hoyos normales no tienen mucho que ver con estos recorridos en forma de letras o números.



TÉCNICAS DE JUEGO

No te preocupes si el arte de meter la bolita en un pequeño agujero no es tu fuerte. Te vamos a enseñar, paso a paso, cómo dominar las técnicas de juego. **En primer lugar es importante la elección del personajes; podemos clasificarlos en tres categorías.**

A Los que juegan recto. La comprensión no es muy difícil, ¿no? El tiro irá en línea recta y sólo se verá afectado por la dirección del viento.

B Draw. La trayectoria de la bola irá de derecha a izquierda. Tanto para esta categoría como para la siguiente, este peculiar efecto de la bola es más acusado cuando juegas con el Drive o el resto de maderas. Si tienes que utilizar palos como el hierro 7 u otro más bajo, el tiro será prácticamente recto.

C Fade. La trayectoria de la bola irá de izquierda a derecha. Otro punto que afecta a los jugadores con Fade o Draw es el nivel del propio personaje. Por ejemplo, Mario tiene un Draw muy acusado.



✗ **Si eres principiante, es recomendable que comiences con un personaje que juegue en línea recta.** En esta primera elección el mejor sin duda es **Peach.** Posteriormente sigue una evolución tranquila, de la mano de personajes de este estilo, aunque más potentes como **Yoshi o Mapple** (a quien conseguirás cuando hayas alcanzado los 50 birdie badges en el modo tournament).





Seguidamente podrás pasar a manejar a personajes con Fade o Draw, pero ya merecerá la pena, ya que su distancia de Drive está a años luz de los primeros. Por ejemplo DK es una buena elección antes de jugar al 100 %.



Por último sólo queda la experiencia de jugar con Metal Mario. Alcanzar los hoyos 5 de dos golpes o los 4 de uno es una gozada. Y es posible: pruébalo.

Muchas veces, **el viento te obliga a realizar golpes con efecto;** golpea la bola en la parte izquierda si quieres ir a la derecha y en la otra cara si quieres que la bola vaya para la izquierda. El golpeo de la bola en cualquiera de sus extremos puede contrarrestar un viento de unos 7 metros en sentido contrario.

Después de elegir el personaje sólo nos queda ponernos detrás de la bola y realizar un bonito Swing. Sin embargo no creas que te va a ser fácil clavar la bola donde tu quieras; hay diversos factores que influyen en el golpe:

VIENTO

Es complicado calcular la trayectoria de tu golpe cuando el viento es superior a 5 metros; y más aun cuando juegas con un personaje con Fade o con Draw.

LLUVIA

La presencia de la lluvia es siempre un fenómeno atmosférico molesto, pero más en este caso: **la distancia de lanzamiento se ve reducida drásticamente.** Ten en cuenta esto, sobre todo en los golpes de aproximación a green. Normalmente tendrás que elegir un palo superior que alcance unos 15 metros más allá de la bandera.



A la hora de patear también debes tener en cuenta que la bola va más lenta. **Golpéala un 25 % más fuerte para conseguir birdie.**

DIFERENTES ALTURAS

Otro factor a tener en cuenta es **si te encuentras a distinta altura de tu objetivo.** Esto es sobre todo importante en los hoyos de tres golpes o cuando vayas a realizar el golpe a green. Si la bandera se encuentra por encima, deberás golpear la bola con más fuerza...



Por el contrario, si la bandera se encuentra por debajo de tu nivel, **el golpe tendrá que ser más flojo.**

ALGUNOS CONSEJOS TÉCNICOS

Por último, sólo te queda dominar algunas técnicas de golpeo:

1 Parar la bola.



En los hoyos donde el green sea pequeño, debes **golpear la bola en su parte inferior y así realizar un golpe alto.** De esta forma conseguiremos que la bola ruede menos al caer y se clave en el verde.

2 Los Power shot. Al comenzar, tienes a tu disposición 6 Power shot. Con esta opción aumentas la potencia de lanzamiento del palo elegido. Se alcanza el green de dos golpes en pares 5, o se salvan molestos obstáculos, como bunkers en mitad de la calle, lagos, rios....Si realizas un perfect no gastarás uno de los Power shot.



Los principiantes deben utilizarlos en los pares 4 más largos (por encima de 400 metros), ya que los personajes iniciales no pueden alcanzar los pares 5 en dos golpes. En la medida que vayas desbloqueando personajes más potentes, resérvalos para los pares 5 o en la salida de cualquier par 4 para dejar la bola colocada en buena posición de cara al golpe de aproximación a green.



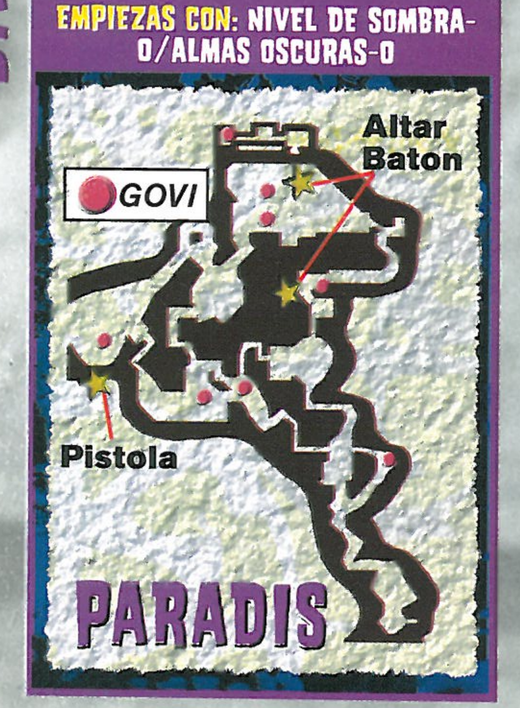
SHADOWMAN

Se va a hacer la luz en el mundo de las tinieblas. No sólo porque vamos a contaros cómo salir vivos de cada nivel, sino porque además os descubriremos los puntos flacos de los "serial killers". La última entrega es inédita, sólo la tenéis en este libro especial de guías.

NIVEL 1

BAYOU PARADIS

Comienzas el juego con los **archivos de Nettie en el inventario.** Es una buena idea echarles un vistazo para saber más o menos qué es lo que pasa. Empiezas el juego con tu encarnación mortal, **Mike LeRoi.** Desde el acuático punto en el que comienzas, mira primero en la cueva a tu derecha. Allí encontrarás uno de los muchos **Cadeaux** que necesitarás a lo largo del juego. Hay **512 Cadeaux** en todo el mapeado. **Por cada cien** que recojas, la barra de energía de ShadowMan **aumentará un punto, si los llevas a los altares de las tierras Baldías de la Zona Muerta.**





Sigue el camino y busca una cueva a tu derecha. Adéntrate en el túnel que comienza en la cueva y recoge dos Cadeaux. Media vuelta y a escalar la colina. Salta el pequeño barranco y verás enfrente un puentecito. Cuando te aproximes, una parte de él caerá sobre el agua. Si te caes no te preocupes, simplemente vuelve por la derecha y salta de nuevo. Ahora verás **un perro en primer plano.** Sigue el camino y **pasa de los ítems que veas dentro de las chozas** porque de momento no los puedes coger. Agárrate a la cuerda y cruza. Coge el Cadeaux y entra. Ve por la derecha hasta que no puedas subir más y salta hacia la cornisa de la pared de la izquierda. Una vez agarrado, deslízate a la izquierda hasta llegar a la abertura por la que debes subir. **Eso de ahí es la iglesia.** Si quieres puedes darte una vuelta, pero mejor entra directamente, ya habrá tiempo de recoger todo lo de esta fase. Te encontrarás con **Nettie y una escena en la que consigues la pistola y el oso de Luke.**

Coge el Cadeaux que está sobre el altar y entra en la habitación de la derecha. Empuja el cajón y recoge los otros Cadeaux de la estantería (a partir de este momento sólo te advertiremos de la presencia de algunos cadeaux,). Sal fuera y, hagas lo que hagas, **trata de no disparar a los perros.** No te atacan si no les haces nada. Ve al **mausoleo de detrás de la iglesia** una vez que hayas disparado a los pocos barriles que verás. **Dispara al candado** y entra. Dispara a los barriles y **recoge la medicina** (que seguramente te hará falta, porque seguro que has disparado a los perros, ¿verdad?). Ve hacia el **cartel "Danger" y tírate por el hueco.** Tan pronto estés bajo el agua bucea hacia la superficie para coger oxígeno (la barra de oxígeno es la azul). Si te quedas sin aire, aparecerás en la Zona Muerta. **Para regresar, tan sólo debes utilizar el oso.** Seguimos. Ve nadando y sumergiéndote cuando haga falta para recoger los Cadeaux del fondo. Entra





por la cueva submarina y cruza rápidamente. Al otro lado saldrás a tierra firme y encontrarás una cuerda. Cruza. Dispara a los barriles y recoge las medicinas. Ahora pilla los Cadeaux que viste al principio y no podías coger. **No te preocupes por los Govi, en el Mundo Real no puedes reventarlos.**

Salta abajo y verás algunos **caimanes: cárgatelos.** Si no quieres recibir un buen bocado, procura activar la vista subjetiva. También hay una zona inundada con una cabaña en medio. Puedes bajar a su interior y recoger los ítems que contiene, entre ellos la **escopeta** (pero si no te atreves, puedes dejarlo para otro momento).

Hay un Cadeaux tras la cabaña, en el fondo de esta zona inundada. Vuelve por donde has venido y recoge las medicinas. En el túnel de la izquierda, donde encuentras dos perros, hay otro Cadeaux. Sigue hasta que veas el puente que cruzaste al principio. Ahora sólo te queda **abrir el inventario, utilizar el oso de peluche de Luke, y transportarte a la Zona Muerta.** Empieza de verdad el juego, Mike. Estate atento a nuestros consejos.

PASOS RÁPIDOS

- *Conoces a Nettie, obtienes el oso de Luke y la pistola.*
- *Nivel de Sombra 0*
- *Total de Almas Oscuras = 0*



MARROW GATES

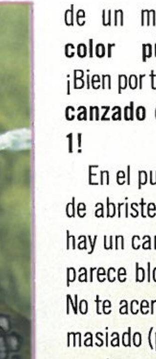
Bienvenido a la zona muerta. No, no te sorprendas de tu aspecto. Aquí eres **Shadowman, guerrero vudú**, y tu cuerpo ha sufrido algunas transformaciones. Apareces en un lugar muy parecido al del comienzo del nivel anterior. Metido hasta las rodillas en **aguas pútridas**, debes avanzar hacia delante mientras pruebas las características de tu **nueva pistola de almas.** Es como la de balas, sólo que sin balas y tiene munición infinita, aunque de espectros. Pues eso, los colegas te regalan su **fuerza vital** cuando los destruyes. No olvides recogerla, porque **rellenan la energía.**

Continúa avanzando y enseguida te toparás con **Jaunty,** que es amiguete pese a su aspecto. Una breve charla y unas risas para poner rumbo a las enormes **puertas de la zona muerta** que hay más allá de la hoguera. Allí, da más caña a los descarriados y salta ese "puente" que lleva a una apertura donde te sorprenden **dos Duppies,** unos tipos peligrosos que te obligarán a utilizar tus habilidades en el esquive lateral y rodar hacia delante o hacia ambos lados. Cuando te los hayas cargado, continúa adelante y entra por el primer pasaje de la derecha.

En la sala verás una **Puerta Ataúd nivel 0.** Pulsa el botón de acción y Shadowman la abrirá. Has encontrado **los Caminos de la Sombra.** Métete por ahí hasta que encuentres el juego de cartas de "**La Profecía**". Estúdialo bien porque guarda importante información.

Ahora sube corriendo la rampa que rodea la habitación. Verás otra Puerta Ataúd... que no se puede abrir de momento. Cruza el pequeño puente, **dispara al GOVI** que está al otro lado y recoge el **Alma Oscura** que suelta (tu marcador se rellena de un macilento **color púrpura**). ¡Bien por ti, **has alcanzado el NIVEL 1!**

En el punto donde abriste el GOVI, hay un camino que parece bloqueado. No te acerques demasiado (porque te puedes quemar), y **regresa a la Puerta Ataúd que no pudiste abrir.** Claro, como ahora tienes nivel 1. Cruza el puente por dentro y a la izquierda verás otra **Puerta Ataúd (ésta de nivel 2).** ¿Has oído ese ruido? ¡Hay un Duppie allí abajo! Si te apetece, dale caña y prepárate para salir de aquí.



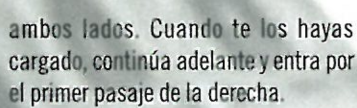


EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-0/ALMAS OSCURAS-0















PASOS RÁPIDOS

Encuentra a Jaunty, abre las puertas, localiza los Caminos de la Sombra, abre la primera Puerta Ataúd, recoge "La Profecía", recolecta la primera Alma Oscura, abre la Puerta Ataúd de NIVEL 1.



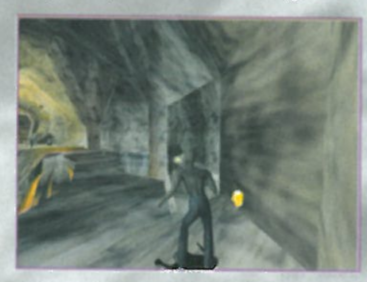




NIVEL 3

TEMPLO DE LA VIDA/YERMO

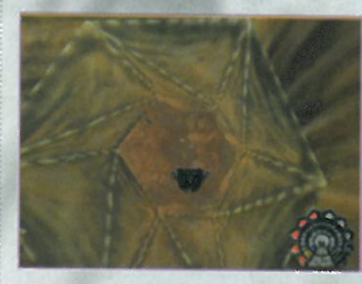
Ahora llegamos a los **Caminos de la Sombra.** Te llevan a una habitación con **dos salidas. Elige la de la izquierda** teniendo cuidado de los Duppies que te esperan. Llegarás a



una zona abierta con plataformas que sobresalen del agua y que sostienen varios cántaros con **Calaveras Vudú de Oro**. Estas Calaveras **aumentan el poder de las armas vudú (barra amarilla).** Bajo el agua hay un Cadeaux, pero, aunque no debas preocuparte por el oxígeno, ten cuidado con los peces que nadan por esta zona. Mantente siempre en movimiento cuando bucees en zonas de agua cerradas. Intenta eliminar a los peces y busca un túnel subacuático que te lleva a otra zona.

Emerges en una pequeña cueva con un pasillo. Ve allí y elimina a los **tres Duppies** que están esperándote. Pulsa el interruptor y **recoge los Cadeaux de los cántaros** (recuerda que debes coger todos los que veas, así que cada vez leerás menos referencias a ellos en la guía). Vuelve por el pasaje subacuático a la zona de plataformas y pulsa el **interruptor que hay junto a la choza de piel.** Verás salir una nueva cuerda. Ahora un **Deadwing** intentará acertarte con sus disparos. Puedes intentar cargártelo, pero es difícil: hay poco espacio para maniobrar.

Para conseguir el **siguiente Govi** ve a la cabaña de la parte que está más a la derecha de esta zona. Cárgate al Duppy de dentro y dispara al Govi. Ya tienes tu **segunda Alma Oscura.** Ahora deberías entrar en la **puerta que hay bajo el toldo** y llegar a la pequeña habitación que le sigue. Verás un Govi



al otro lado de la habitación, pero no llegas saltando (te lo aseguramos), así que ve por la derecha. Machaca los Duppies que están esperando y ve a la izquierda para pulsar el interruptor.



Date una vueltecita y recoge lo que puedas de los **cántaros.** Sube por la rampa que comienza en la parte derecha, hasta que llegues a la altura de la plataforma con los **cuatro cántaros.**



Salta sobre ella y sigue adelante, dando otro salto hacia la plataforma de enfrente. Continúa hasta ver una abertura a la derecha, en la pared. Después del pasillo encontrarás un Govi y Duppies en una pequeña sala. Sí, es el Govi que no pudiste coger antes. **Ya tienes tres Almas Oscuras y Nivel de Sombra 2.**

Vuelve por donde has venido y sube por la rampa hasta llegar a la cuerda.



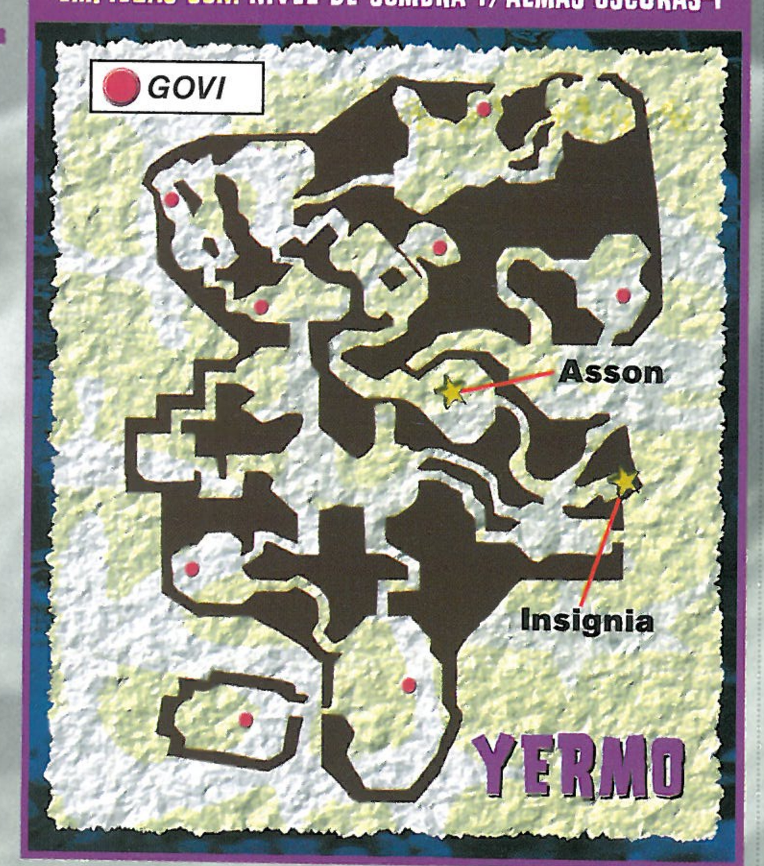




Cruza y corre pendiente arriba, con cuidado de los **monstruos de dos cabezas (Bicephalods)**. En la cámara adyacente encontrarás unas cuantas plataformas que llevan a una abertura en la pared. Dentro verás varios ítems y un Govi. **Cuatro Almas Oscuras.**

Vuelve a la habitación principal y sube a las plataformas, que te llevan a otra habitación. Sigue hasta que terminen las plataformas y guarda tu pistola de almas para **agarrarte a una cornisa que casi no se ve.** Deslízate todo a la izquierda (cambia la cámara para saber dónde te diriges) y salta hacia atrás (pulsa arriba y salto) para

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-1/ALMAS OSCURAS-1





TEMPLO DE LA VIDA/YERMO

caer en la plataforma de detrás de ti. **Dispara a los Bicephalods, a las jarras y ve al altar del centro de la habitación, donde entras en posesión del Asson, tu primer arma vudú.** Si la utilizas, fíjate en la barra amarilla, que irá mermando a medida que dispares el Asson. Sigue adelante y volverás a









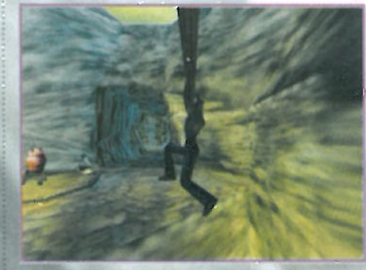
salir a la habitación del principio con dos puertas, sólo que en la parte de arriba, donde antes no llegabas. No intentes abrir la Puerta Ataúd porque todavía no puedes. A la izquierda hay una abertura que lleva a un sitio que está **inundado por lava, con plataformas flotantes que se empiezan a hundir en cuanto las pisas.** Recoge los ítems y vuélvete, porque de momento no puedes seguir por ahí.

Ahora vamos al Templo. Vuelve a la Puerta Ataúd y tírate a la parte de abajo de la habitación. Ve hacia el lago de las plataformas y la cabaña de piel, y entra en ella. Salta la lava y vuelve a ir por la derecha, como la otra vez que estuviste aquí. Cuando salgas fuera, sube la rampa de la derecha hasta que veas una **cornisa de piedra muy estrecha a tu derecha,** en la pared. Sube por ahí y llegarás a un túnel que te da a elegir entre derecha e izquierda. A la izquierda hay una cabaña de piel con algunos cántaros y nada más. **A la derecha hay un camino que lleva a otro túnel, ruta directa al Templo.** Pero antes debes cruzar la cuerda y encontrar un Govi cerca de la puerta de atrás del Templo.

Cruza el puente que lleva hacia el Templo esquivando los ataques de los



Deadwings. Pasa por ese intento de laberinto que ni es laberinto ni nada y verás un **altar.** Gira a la derecha y salta. Una vez en la plataforma, primero gira a la izquierda yelimina los zombies, luego a la derecha, saltando a la sala que ves un poco más allá. Gira 180º y verás un saliente en la pared. Agárrate y sigue hacia la izquierda, salta a la plataforma a tu espalda, vuelve a agarrarte al siguiente saliente y sigue a la izquierda. Vuelve a saltar hacia atrás. Ignora la plataforma que ves más cerca y date la vuelta para entrar por el pasillo que hay a tu espalda. Ten cuidado con los fogosos "escupitina-

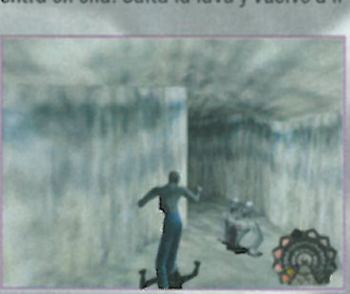


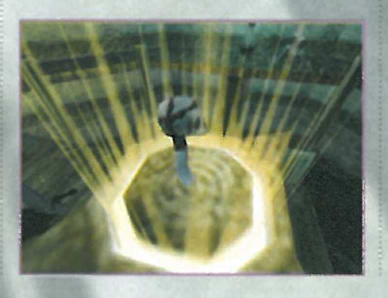
jos" de las caras de las paredes y de los pinchos del suelo, y salta hacia la habitación. Verás otras cuantas plataformas de arriesgada disposición, por lo que es mejor que te agarres al saliente y des un salto atrás cuando llegues al final. Cárgate a los enemigos y sigue hasta la habitación recogiendo los ítems que necesites. En esta habitación hay un hueco a la izquierda por el que salen zombies. Te los cargas y vas por el hueco: verás que hay una buena caída. Tírate y acaba con unos cuantos zombies, para luego liarte con el "peazocarne" que ocupa el centro de la sala. Salta por el hueco que deja. Sal del hoyo donde caes y ve al altar. **Ahí tienes otro arma vudú, el Baton.** Verás que **la habitación tiene 5 podiums que se parecen mucho al marcador de energía. Cada uno de ellos puede recoger 100 Cadeaux, lo que te dará un punto más de máxima energía.** Utiliza el botón acción delante de uno de ellos cada vez que tengas 100 Cadeaux o más en tu poder.

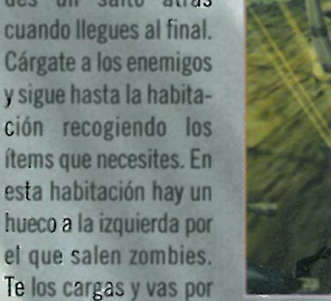
Ya tienes el Baton, y debes volver al principio del Templo, pero sin utilizar el oso de Luke. **Si has leído las Cartas de la Profecía, sabrás que el Baton se puede utilizar en los altares,** y además hay uno de ellos en esta misma habitación. Ve al altar y utiliza el Baton en él. Te encontrarás al comienzo del Templo. Ahora te toca ir solito a recoger todo lo que te hayas podido dejar en los Caminos de la Sombras.

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 2 Almas Oscuras, llegar al Nivel de Sombra 2, recoger dos Almas Oscuras más, coger Asson, encontrar el Templo de la Vida y entrar, obtener el Baton, encontrar los Altares de la Vida y utilizar los Cadeaux en ellos.*
- *Total de Almas Oscuras = 5*









NIVEL 4

ENTRADA AL ASILO

Empieza por **usar el oso e ir a ver a Nettie**, que te contará algo más sobre la misión. Después, ve a ver a Jaunty, que también tiene noticias para ti. Vuelve por las puertas de la Zona Muerta y llega hasta el puente desde el que se veía la **Puerta Ataúd** que no pudiste abrir antes. Salta del puente y ábrela. Entra y aparecerás cerca de un gran foso circular. Verás dos Puertas Ataúd que no podrás abrir, así que ve hacia el túnel gordo que está más allá y crúzalo. Después de la secuencia introductoria del Asilo, te verás saliendo del túnel. Salta hacia la tubería que está justo enfrente y **entra en el Asilo**. Sigue todo hacia delante e intenta que las puertas no te aplasten. Rápidamente, verás un patio gigantesco. Después de una excitante caída en lo que parece el patio de una cárcel, podrás observar, de sólo un vistazo, que estás en uno de los lugares más grandes del juego. **A la izquierda**



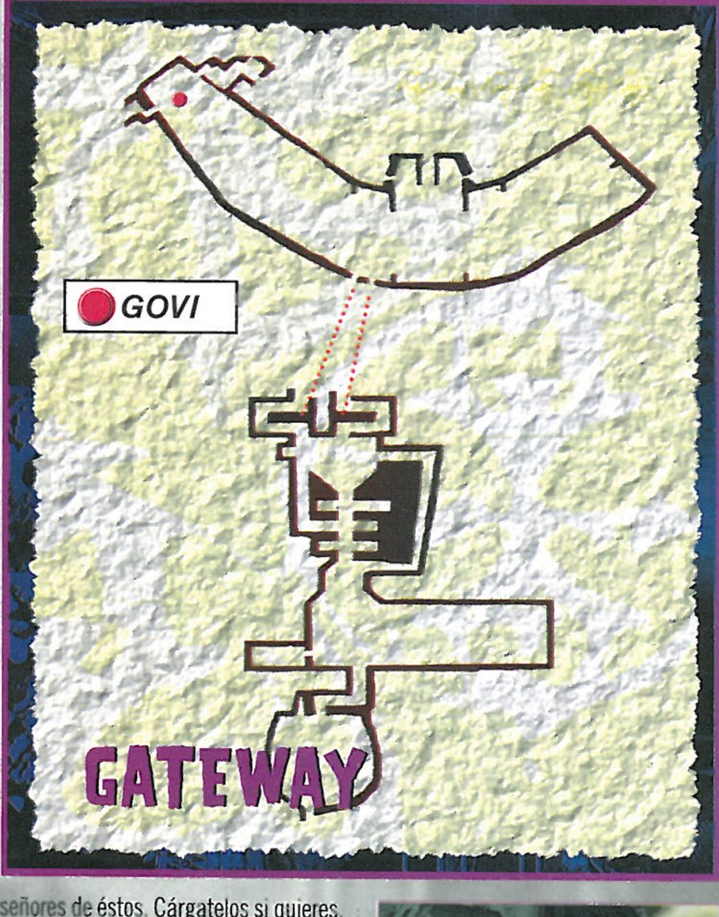
verás una plataforma suspendida en el aire con un Govi. Demasiado alto. A la derecha no hay nada importante, así que sigue de frente. Verás que, una vez saltados todos los muros, y enfrente de la puerta, resulta que está cerrada. Y con la especie de cerradura que hay a la izquierda de la puerta tampoco puedes hacer nada de momento. Así pues, date la vuelta y fíjate en una **gran tubería que va de izquierda a derecha.** Hacia la izquierda no llegarás a ningún sitio con salida, así que sigue la tubería hacia la derecha. Evita las llamaradas que salen de ella, y alcanza una sala con plataformas móviles (al-



gunas están conectadas con interruptores). Verás un **Cadeaux arriba del todo.** Ahora puedes ir a ver a Nettie o Jaunty mediante el oso, pues ambos tienen nuevos mensajes para ti. Tú decides si merece la pena irse ya; de todas formas, siempre puedes dejar la visita para cuando estés algo bajo de energía, pues aparecerás en el puente de entrada del Asilo. Si no te sientes con ganas de charlar, salta a la plataforma móvil y espera a bajar cuando esté al otro lado de la habitación, donde otras dos plataformas descansan sobre la lava. Salta sobre ellas y encarámate a la tubería. Avanza por el hueco que hay en la pared (parecía que no, pero lo hay, seguro). Al otro lado del muro hay unas plataformas móviles y también muchas posibilidades de caer a la lava.

Los barriles de la tubería contienen dos Cadeaux. Para conseguirlos, salta sobre la plataforma móvil más cercana, y espera a que baje para saltar a la tubería. Coge los Cadeaux, y salta de nuevo a la plataforma móvil, ésta vez a la de la izquierda. Cuando llegue abajo, salta a la tubería, esquiva las lenguas de fuego y agárrate a la entrada, en el muro de la izquierda. Sigue el túnel, esquiva las puertas y los motores. Ahora hay **dos salidas a elegir.** El camino de la izquierda no tiene salida, y a la derecha hay una pequeña caída a una habitación en la que puedes observar un **zombie de la Zona Muerta.** Tírate, machaca, y sal. Coge los ítems que te hagan falta y entra en la puerta de la izquierda, donde conocerás a tu **primer señor con ganchos en las manos. La combinación de armas de Baton y ShadowGun** da un buen resultado con ellos, sin olvidar que debes dar vueltas alrededor. A la izquierda de la puerta por la que has entrado, están esperando otros dos





señores de éstos. Cárgatelos si quieres, coge los ítems y sal de nuevo, torciendo hasta el hall de la izquierda. Aquí esperan muchos enemigos, y también puertas a otras habitaciones. Limpia la zona y recoge lo que te haga falta (energía, poder vudú...), entrando en cada una de las habitaciones. En una puerta, una vez dentro de una de las habitaciones, encontrarás el mismo mecanismo que en la entrada del Asilo no pudiste activar. Ahora tampoco es posible, así que sigue a lo tuyo. En este momento hay varios caminos por los que ir, así que, presta atención. **La primera entrada que verás es una**



enorme puerta, que parece estar cerrada por la **lucecita naranja** que ostenta. Sigue adelante y distráete con un par de Brutals (recuerda que, en espacios tan cerrados, a veces es mejor retroceder con el salto hacia atrás).



Continúa hasta el final del pasillo, donde puedes ir a izquierda o derecha. A la izquierda hay un túnel que sube y hace muchos recodos. Ya subiremos. Ve primero a la derecha, metiéndote hasta el final de la habitación. Dentro hay un **Brutal armado. Si te cuesta cargártelo, un poco de Asson terminará rápidamente con él. Coge el Alma Oscura (ya debe ser la sexta).** Sal y vuelve al túnel que subía, por el que no nos metimos antes. Cárgate a los que irás encontrando, e intenta entrar en cada recodo de frente, es decir, utiliza el paso lateral, y llega con la ShadowGun cargada (con el gatillo apretado hace rato). Al fondo hay una habitación con unos cuantos ítems que te serán de provecho. Al final del pasillo hay dos puertas que en realidad están conectadas. La más lejana lleva a un profundo pozo, mientras que la más cercana te llevará por un pasillo

ENTRADA AL ASILO

con puertas de las que aplastan, que termina en una de las primeras habitaciones de la fase. Naturalmente, entra por la más lejana, la que lleva a la caída, y tírate. Rompe los barriles y recoge los ítems. Da media vuelta y sigue por el túnel. Desde aquí, aprovecha tu posición para cargarte desde lejos al Brutal que ves dando vueltas por abajo. **Tírate y recoge la Llave del Ingeniero.** Ahora puedes activar todos los mecanismos a los que antes sólo podías mirar y maldecir. Ten cuidado con el francotirador de fuera, porque te disparará. Tú no puedes cargártelo fácilmente, así que no pierdas tiempo, y equípate la Llave del Ingeniero. Utilízala en el mecanismo y vuelve al pasillo, donde puedes dar uso a la llave para abrir otras puertas. **La puerta de la luz naranja cambiará por una luz verde.** Entra y estarás en la misma sala que el francotirador. Despacha a los tres francotiradores (hay más de los que se veían) y **recoge el Govi (el séptimo). Ahora tienes un nivel de Sombra 3, enhorabuena.** Olvídate de momento de la cabina de teleférico (bonita, ¿eh?) y continúa por el pasillo adyacente, eliminando todos los enemigos que salgan en tu avance. **Al final del pasillo, ve a la derecha y consigue otro Govi,** que espera al fondo de la sala. Finalmente, entrarás en un lugar grande y cerrado que tiene un mecanismo cerca de la puerta. Usa la llave, abre la puerta y te verás de nuevo al principio del nivel. Vuelve a la cabina del teleférico y activa los mandos. Ya está. Te encuentras viajando hacia el siguiente nivel. Y no te fíes, porque lo peor no ha pasado todavía. Está por llegar...

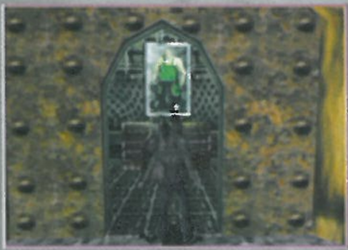


PASOS RÁPIDOS

- *Entrar al Asilo y coger un Alma Oscura.*
- *Coger la LLave del Ingeniero.*
- *Coger un Alma Oscura y subir al Nivel de Sombra 3.*
- *Coger otro Alma Oscura.*
- *Usar la cabina hacia la Catedral del Dolor.*
- *Nivel de Sombra 3.*
- *Total de Almas Oscuras = 8.*

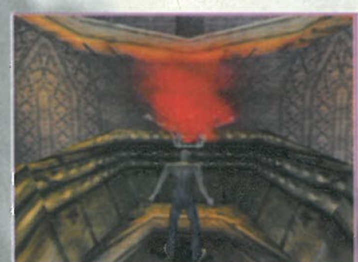
NIVEL 5 CATEDRAL DEL DOLOR

En cuanto aterrizas en este paraje, te da la bienvenida un cambio en la arquitectura del escenario, que muestra decoración gótica/industrial tan de moda últimamente. Pero no es tiempo para críticas de arte, porque enseguida verás a dos francotiradores intentando fastidiarte el día en el preciso momento en que la puerta



corredera **se abre, descubriendo tres entradas:** una justo delante, otra a la izquierda y otra a la derecha. Ve por la de la izquierda y ábrete paso hasta la **zona de la lava.** A la derecha hay algunos barriles, por si necesitas Power-Ups. Cruzando la jaula, hay un **Govi;** salta a través del canal y recoge





el **Alma Oscura.** A la izquierda de donde viniste hay una habitación con algunos Brutals y barriles. Retrocede a la sala del principio, la de los tres caminos, y toma ahora el del centro. La próxima habitación incluye foso y dos tiradores que te tienen en su punto de mira. Dales cera a los bichos y asegura la zona. Entonces mira alrededor cuidadosamente, examinando el panorama. **Encontrarás una serie de puertas, cada una con el rostro del asesino en serie** que debes encontrar y destruir. Toma aire, has entrado en la Catedral del Dolor.

El problema para enfrentarse a los asesinos en este momento es que debes salir a la Zona Viva (Liveside), donde tus poderes de ShadowMan no funcionan y además no eres inmortal. Aunque al menos sí puedes saborear qué se siente al ver a estos asesinos, porque hay **dos de esas puertas activas, las que llevan a Milton T. Pike y a Marco Cruz.**

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-2/ALMAS OSCURAS-7

CATEDRAL

PASOS RÁPIDOS

- *Ir al nivel más bajo, recoger un Alma Oscura, atravesar el Liveside para encontrar a Milton T. Pike o Marco Cruz en la cárcel de Texas.*
- *Nivel de Sombra 3.*
- *Total de Almas Oscuras = 9 (máximo).*

NIVEL 6

PRISIÓN DE TEXAS

Cuando traspases la **entrada de más arriba a la derecha** en Catedral del Dolor, estarás entrando en el terreno de Marco Cruz y Milton Pike. **Marco,** un discotequero maníaco y carrozón, **tiene un gatillo nervioso** que te borrará del mapa si no eres rápido con los pies. **Milton, en cambio, es un ex-marine** que tiene fuerza y aguante suficiente para ganar en un tiroteo. Ambos se cubrirán para intentar hacerte polvo sin recibir daño, así que **tu mejor opción es usar los objetos del entorno para esconderte** y tener algo de ventaja. Hay muchas cajas repartidas por todo el complejo carcelario, por eso lo más correcto será buscar una bien situada y subirse encima para disparar desde arriba a estos indeseables. **Si estás sobre una caja adecuada, les será muy difícil darte con sus disparos.**

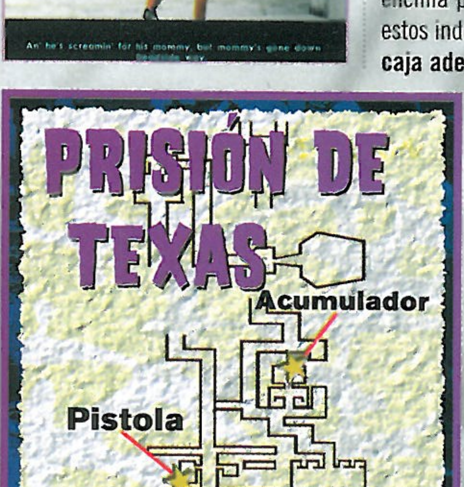




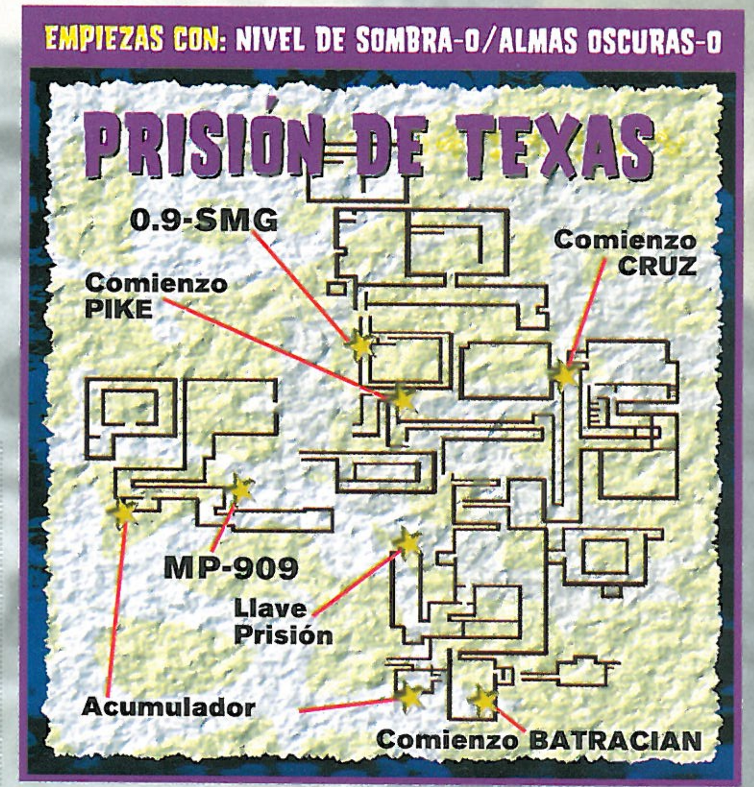




De vez en cuando verás su **"imagen verdadera"** (se vuelven como verdes y... ¡puaj!) si los pones perdidos a balazos, pero, hasta que no vuelvas a esta fase como ShadowMan (recordamos al sufrido lector que ahora estás como Mike) no podrás abatirlos, **y para ello debes conseguir "L'Eclipser".** Tendrás que dejar la fase, pero antes te informamos de que cuando hayas terminado con Milton, deberás **explorar el área para conseguir uno de los "Acumuladores" y la metralleta MP-909, objetos imprescindibles.**



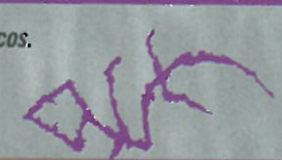
EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-0/ALMAS OSCURAS-0



En la fase de Marco, cuando hayas conseguido dejarlo seco, ve por la **cornisa de la tapia exterior y busca una puerta.** Encontrarás el **0.9-SMG,** un arma pequeña que vendrá bien en situaciones desesperadas. Teletranspórtate a Catedral del Dolor y, una vez que hayas escuchado el delirio de Marco, o los "jocosos chistes" de Milton, utiliza el oso para ir a visitar a Nettie. Tiene uno de esos mensajes que tanto te gustan. Sácale partido, chaval.

PASOS RÁPIDOS

- *Hablar y empezar a luchar con Milton o Marcos.*
- *Usar el oso para ir a ver a Nettie.*
- *Nivel de Sombra 3.*
- *Total de Almas Oscuras = 9.*

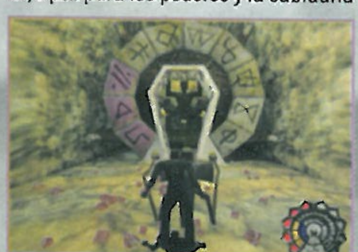


NIVEL 7

LA LUNE

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-3/ALMAS OSCURAS-7

Una vez en Bayou Paradise, **Nettie te hablará de L'Eclipser,** un objeto vudú separado en tres partes, que unidas tornarán el día en noche. Esto quiere decir que **la Zona Viva se transformaría en Zona Muerta,** apta para los poderes y la sabiduría de ShadowMan. **Y ShadowMan sí que puede acabar con Milton y Marcos.** Si no sabes por dónde empezar a buscar, **visita a Jaunty, en Marrow Gates.** Te dirá que **L'Eclipser está en los Caminos de la Sombra.** Utiliza el oso para ir a la **Cámara de la Profecía y entra por la Puerta Ataúd de nivel de Sombra 2** que abriste hace tiempo, y sigue a través del laberinto que lleva a un área con un gran foso y dos Puertas Ataúd de nivel 3. Abre primero la puerta de arriba y encuentra **La Lune, la empuñadura de L'Eclipser.** Abre ahora la Puerta Ataúd de abajo. Encontrarás una **gran espiral descendente,** que termina con una puerta. Una vez dentro, verás **dos Puertas Ataúd, una de nivel 4 y otra ¡de nivel 7!** Como poco puedes hacer ahí, dirígete a la izquierda, hacia la entrada y cruza la cornisa. Saldrás a un nuevo pasaje de los Caminos de la Sombra y entrarás en una nueva fase. Pero esto ya forma parte de lo que viene a continuación. Sí, volvemos a dejarte con la miel en los labios.





PASOS RÁPIDOS

- *Visitar a Nattie e informarte sobre L'Eclipser.*
- *Visitar Marrow Gates para ver y escuchar a Jaunty.*
- *Abrir una Puerta Ataúd de nivel 3 y conseguir la primera pieza de L'Eclipser: La Lune.*
- *Abrir otra Puerta Ataúd de nivel 3 que lleva al Templo del Fuego.*
- *Nivel de Sombra 3.*
- *Total de Almas Oscuras = 9.*



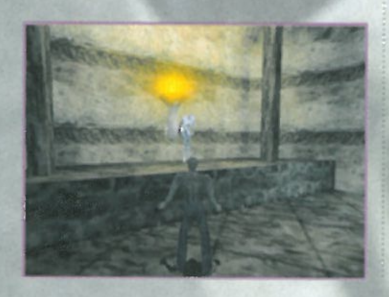
TEMPLO DEL FUEGO

Aquí te encontrarás con múltiples entradas. Los **túneles subacuáticos hacen círculos** y vuelven a encontrarse cerca de una rampa que, vuelve a la habitación del principio, o lleva a otro cruce donde los túneles se separan otra vez. Yendo por la derecha de este cruce hay una catarata. El camino de la izquierda, sin embargo, lleva a otra bifurcación, que a la izquierda, conduce a una **Puerta Ataúd de nivel 5,** mientras que a la derecha lleva a una de esas **puertas de piel.** Como de momento no puedes abrirlas, vuelve a la habitación principal, siguiendo la rampa circular hasta la siguiente entrada bifurcada. A la izquierda verás otra de esas puertas con **signorojo,** y a la derecha, una habitación con una poza y otro túnel. El túnel termina en una **abertura que permite a ShadowMan agarrarse a una plataforma con un Cadeaux.** La poza es lo suficientemente ancha como para que ShadowMan se zambulla en ella, así que tírate y sigue por el túnel hasta aparecer en otra habitación.

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-3/ALMAS OSCURAS-7





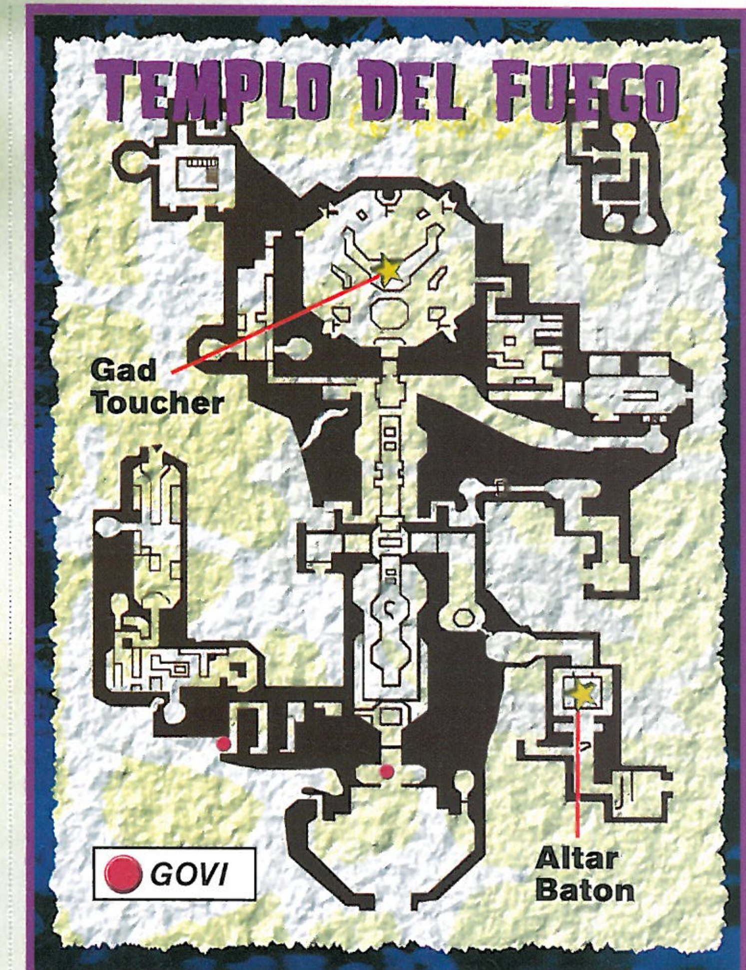


En medio de las dos cataratas hay un pasillo que conduce a un gran **patio de piedra,** donde verás a dos **extrañas criaturas de femeninas formas,** que permanecen inertes. Acostúmbrate a ellas, porque **son las dos primeras Sisters of Blood** que encontrarás. Pulsa el interruptor que hay en la pared, entre ellas, y observa cómo se levanta el suelo del patio. Ahora es cuando las bichas cobran vida. Machácalas con el método habitual: **dando vueltas alrededor de cada una, y esquivando sus arcos de luz.** Verás un **Govi** dentro del muro que aún no puede ser recogido. Vuelve a la sala de las cataratas y sube de nuevo por la rampa que da la vuelta al recinto. Revienta la puerta del muro que tiene el mismo símbolo que encontraste en la puerta ardiente. Entra y verás dos Sisters más. Entra por la puerta y estarás en un lugar con pinchos que salen del suelo y **máscaras escupefuego.**





Encuentra el camino menos peligroso, hasta dar con un nuevo interruptor que elevará, en el patio de piedra, el segundo grupo de plataformas ascendentes. Púlsalo y, sí, las Sisters despertarán, pero no intentes cargártelas desde lo alto, porque vuelan que da gusto. Una vez eliminadas, vuelve a la habitación de las cataratas.





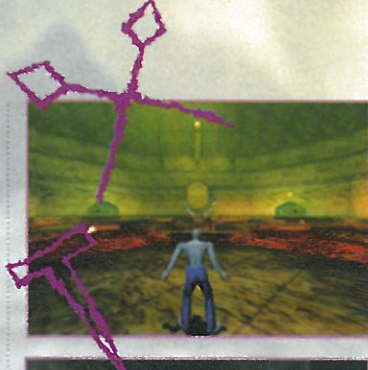
Continúa con tu eterna subida por la rampa y afronta todo lo que venga, pulsando interruptores y eliminando Sisters, hasta que toda la estructura del patio de piedra haya subido. Recuerda que debes encontrar un Govi por este nivel, así que mantén los ojos abiertos. Deberías localizar un Govi en el lado opuesto del interruptor de la cámara cuadrada. Los puzzles no son difíciles, así que debes preocuparte más de las **Sisters, que aparecen cada vez en mayor número. Ojito a los mapas.**



NIVEL 9

PRIMER GAD: TOUCHER

Sabrás que has terminado con las habitaciones y los interruptores, cuando las plataformas ascendentes hayan formado una escalera y las llamas de arriba del todo se extingan. Llegando a lo más alto de esta escalera recibirás otra **conexión para el Oso de Luke en el menú de fases,** mejor, porque volverás aquí más de una vez. Donde estaban las llamas ahora hay un Govi y una **puerta con forma de ojo** que lleva a una sala con guadañas rotatorias y péndulos oscilando. La clave es esperar el momento adecuado, porque los péndulos pueden mandarte a los fosos de lava que hay abajo. La siguiente habitación tiene una plataforma que deberás utilizar para llegar al otro lado. El único peligro es caer en la lava de abajo. La siguiente habitación es relativamente fácil, excepto porque el puente tiende a caerse, así que, cuidado. Podrás ver **cuatro Govis** de momento inaccesibles, así que céntrate en pasar el puente a saltos. Entra por los dos siguientes "ojos" y verás un sitio enorme lleno de lava y plataformas. Salta a la plataforma más grande de abajo y verás **cinco interruptores.** Púlsalos uno por uno en el sentido de las agujas del reloj, o en sentido contrario. El objetivo es que el semicírculo de metal de arriba vaya bajando poco a poco hasta tu nivel. Recuerda que cada vez que pulses un interruptor pueden aparecer Sisters. Cuando hayas completado la secuencia verás **bajar el semicírculo para unirse al otro de abajo,** formando un círculo completo (no, si en geometría somos unas máquinas). Camina hacia el círculo e introdúcete en él. Verás una transformación de ShadowMan, una escena con nuestro protagonista elevándose y absorbiendo rayos de poder vudú. Cuando de nuevo ponga los pies en el suelo, verás que tiene un **tatuaje en los brazos.** Has obtenido el **Gad Toucher**, que te permite **tocar (con las manos) cualquier objeto ardiente** (como las puertas con llamas que antes quemaban a ShadowMan).







Ahora puedes volver y abrir todas esas puertas, incluyendo la de la habitación en la que estás. Sigue el camino que abre esta puerta y encárate a la media docena de Sisters que encontrarás revoloteando. Tu objetivo ahora es **colgarte de la repisa en llamas** que hay en lo más alto de la habitación y trepar hasta la puerta, que te llevará hasta otro Govi. Una vez conseguido esto, vuelve a la cámara principal y cruza las plataformas. Ve hasta el otro lado de la habitación donde verás un **muro de fuego.** Aquí puedes agarrarte a la repisa en llamas, deslizarte hasta la derecha y encaramarte a la puerta. Con un poquito que busques, encontrarás otro Govi. Ahora lo único que debes hacer es visitar a Nettie con el Oso.



PASOS RÁPIDOS

- *Elevar las plataformas del patio de piedra activando seis interruptores.*
- *Recoger un Alma Oscura.*
- *Subir la escalera y recoger otro Alma Oscura.*
- *Pasar los péndulos oscilantes.*
- *Entrar en la sala del Gad y obtener el Gad Toucher.*
- *Recoger dos Almas Oscuras encerradas en habitaciones diferentes a la sala del Gad.*
- *Nivel de Sombra 3.*
- *Total de Almas Oscuras = 13.*
- *Gad Toucher*

NIVEL 10

ENTRADA AL ASILO 2

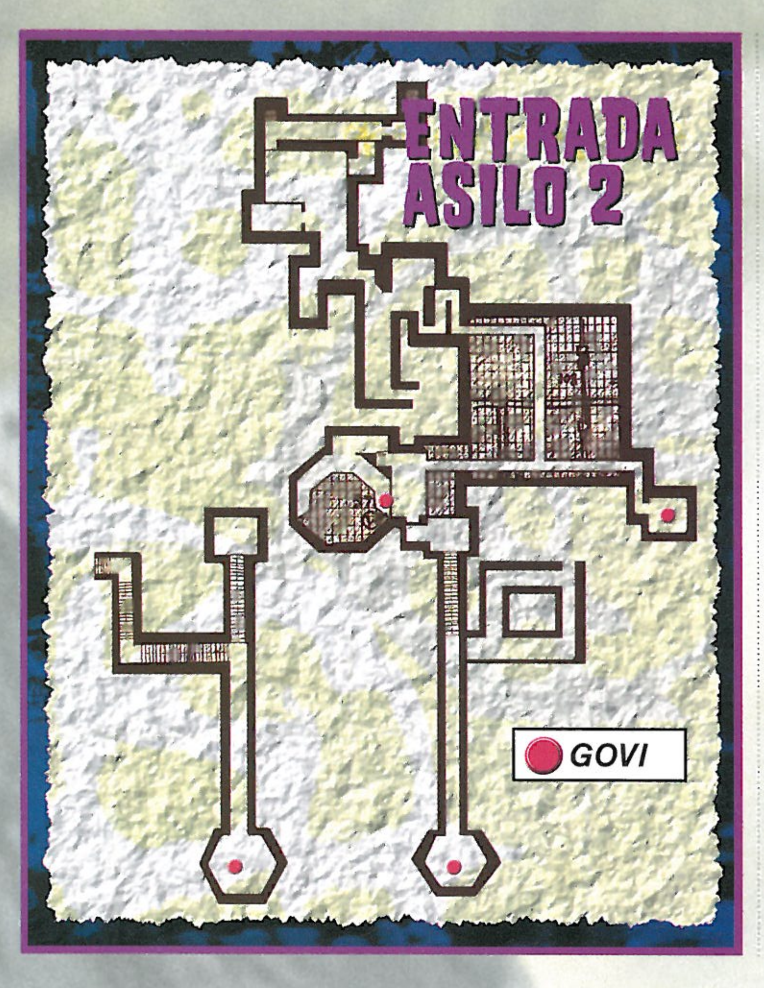
Una vez con el Gad Toucher en tu poder y habiendo encontrado todos los ítems que ahora puedes coger en el Templo del Fuego, **vuelve al foso de la entrada al Asilo.** La primera vez que estuviste aquí, yendo a la izquierda y pasadas las peligrosas puertas "estampagentes", encontrarías unas tuberías en llamas que no podías cruzar. Ahora, con el Toucher, puedes trepar a ellas. Simplemente salta, agárrate y ponte en el lado opuesto del bloque. Ya en el otro lado, sigue adelante y ten cuidado con los carniceros que esperan en la habitación. Dispara también a los **Duppies** que veas, porque te pueden quitar energía. Aquí puedes tomar dos direcciones: izquierda o derecha (también somos unas máquinas en coordinación corporal). A la **derecha hay un Govi y algunos Cadeaux.** Suponemos que llegados a este punto habrás llegado a los **100 Cadeaux.** Si vas al **Templo de la Vida** podrás "canjearlos" por una **celdilla extra** de energía. Puedes hacerlo cada vez que consigas 100 Cadeaux. Tendrás que enfrentarte a una nueva escuadrilla de carniceros. Entra al **Organ Grinder** (Organillero). Encontrarás tres carniceros normales, otros con motosierra y un francotirador. Al fondo de la habitación de la izquierda hay unos Deadsiders encerrados en jaulas. Cárgatelos si







ENTRADA AL ASILO 2





tienes que hacerlo y camina algo más para encontrar un Govi. Ahora deberías subir al **nivel 4 en el Shadowmeter.** Llegando al final del hall tendrás que elegir entre izquierda o derecha. Si vas a la derecha verás aquella plataforma suspendida en el aire que contenía un Govi, en la entrada al Asilo. Puedes saltar a la cornisa y deslizarte, o saltar hacia ella y caminar cual funambulista. Cuando llegues a la plataforma, coge el Govi. En el caso de que hagas el pato y te caigas a la parte de abajo,



simplemente vuelve a la entrada con tuberías y hazlo todo de nuevo. Al otro lado de la cornisa hay **tres Cadeaux,** así que intenta llegar hasta allí. Donde tomaste el camino de la derecha hacia la plataforma suspendida, escoge ahora el de la izquierda. De nuevo el camino se divide (y van chorrocientas bifurcaciones, qué pesaditos). A la izquierda hay una habitación de control con un par de carniceros, cárgatelos. A la derecha, un francotirador que no debería ser problema, y un Govi en la torre que preside la sala. Consíguelo.

Ahora que está todo limpito y reluciente, **vuelve al Templo del Fuego en busca del Poigne.**

PASOS RÁPIDOS

- *Tomar el camino de la izquierda desde el foso, una vez pasadas las tuberías en llamas.*
- *Recoger dos Almas Oscuras y subir al nivel 4 (15 Almas Oscuras).*
- *Recoger otras dos Almas Oscuras.*
- *Nivel de Sombra 4.*
- *Total de Almas Oscuras = 17.*
- *Gad Toucher.*

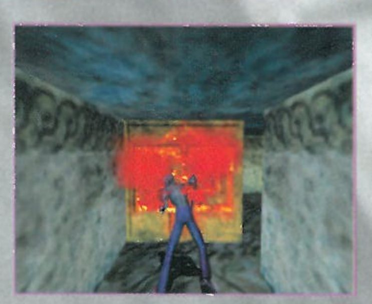
NIVEL 11

BUSCANDO EL POIGNE

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-4/ALMAS OSCURAS-15

Ve a la habitación principal del Templo del Fuego por la espiral del camino con pinchos. Al final, tras la puerta de fuego, encontrarás una puerta **Ataúd de nivel 4, tras la cual está el Poigne.**

Este objeto es útil porque **permite trepar por cualquier cascada de sangre** de las que hemos ido viendo en el







juego (sí, ésas que suelen tener un Govi arriba del todo). Hay **dos Govis más** en este nivel que ahora son accesibles. Uno un poco más allá de la sala donde has encontrado el Poigne y el segundo en la parte superior de la cascada de sangre que cae sobre el camino de pinchos espiral. Obtenidas ambas Almas Oscuras, has terminado por aquí.

PASOS RÁPIDOS

- *Ir hasta el final de la espiral con pinchos y encontrar el Poigne bajo la puerta Ataúd de Nivel 4.*
- *Recoger dos Almas Oscuras (una en lo alto de la cascada y otra un poco más allá del Poigne).*
- *Nivel de Sombra 4.*
- *Total de Almas Oscuras = 19.*
- *Poigne y Gad Toucher.*

NIVEL 12

FASE DE LIMPIEZA !

En este punto del juego (**con Nivel de Sombra 4, Gad Toucher y Poigne**), podemos volver a unos cuantos niveles ya visitados y hacernos con las Almas Oscuras que antes eran inaccesibles. Los niveles y la localización de sus **Almas Oscuras** es la que te detallamos a continuación:

- **Zona Muerta: Marrow Gates.** Sala de la Profecía: Un Alma Oscura tras la puerta en llamas.
- **Zona Muerta: Marrow Gates.** Una sobre la catarata cercana al puente roto, pasado Jaunty. Otra cerca del comienzo del nivel.
- **Zona Muerta: Tierras Baldías.** (Wasteland): Cuatro en lo alto de unas pocas cataratas.
- **Zona Muerta: Tierras Baldías.** (Wasteland). Templo de la Vida: Una tras el bloque en llamas, cerca de la puerta principal. Una tras el bloque en llamas, cerca de la puerta trasera.



Ahora deberías haber subido al **Nivel de Sombra 5.** Vuelve a los Caminos de la Sombra y abre la puerta Ataúd de nivel 4. Después continúa los Caminos hasta el siguiente área: la **Zona de Jaulas.** Es hora de conseguir la **segunda pieza de L'Eclipser.** Cuando estés en posesión de este objeto, podrás cambiar día por noche.

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 9 Almas Oscuras en diferentes niveles.*
- *Subir al Nivel de Sombra 5 (25 Almas Oscuras).*
- *Nivel de Sombra 5.*
- *Total de Almas Oscuras=28.*
- *Poigne y Gad Toucher.*





NIVEL 13

OBTENIENDO LA SOLEIL

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-5/ALMAS OSCURAS-23

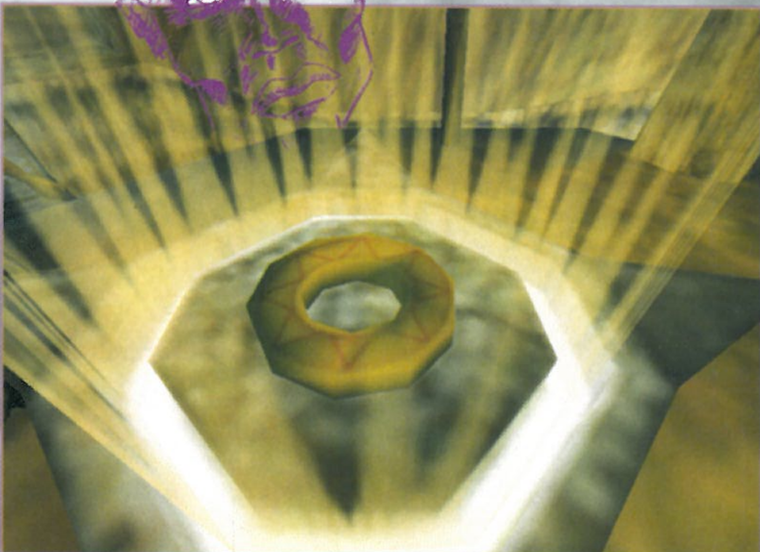
Ahora es un buen momento para buscar la segunda pieza de **L'Eclipser: La Soleil.** Para ello, vuelve sobre tus pasos a los Caminos de la Sombra, donde te espera el desagradable puente de piel, y haz estallar la **Puerta Ataúd de Nivel 5.** Dentro encontrarás la preciada segunda pieza. Ahora continúa adelante, baja la palanca y cruza el puente de piel. Prepárate para embarcarte en la extensísima fase de Cageways. Si aguantas todos los tormentos de esta fase, verás a tu hermano Luke...





PASOS RÁPIDOS

- *Entrar en la puerta Ataúd de Nivel 5.*
- *Obtener La Soleil.*
- *Nivel de Sombra 5.*
- *Total de Almas Oscuras=17.*
- *Gad Toucher, Poigne.*



NIVEL 14

CAGEWAYS

Cuando llegues a los **Caminos de la Sombra,** querrás volver a donde encontraste las **Puertas Ataúd de nivel 4 y 7.** Abre la de nivel 4 y sigue el camino. Encontrarás una **Puerta Ataúd de nivel 5 y un puente de piel.** Ve por el puente a través de los Caminos de la Sombra y llegarás a una habitación con dos pisos. ¡Has llegado a los Cageways! Dentro de la habitación verás algunos barriles y unos tambores iguales a los que viste en el área de entrada a la Zona Muerta. El camino que sube te lleva a una puerta marcada, mientras que la bajada te lleva a una larga caída. Tápate la nariz y tírate abajo, machaca los zombies y deslízate por la cornisa hasta el espacio entre los



NIVEL 14

CAGEWAYS

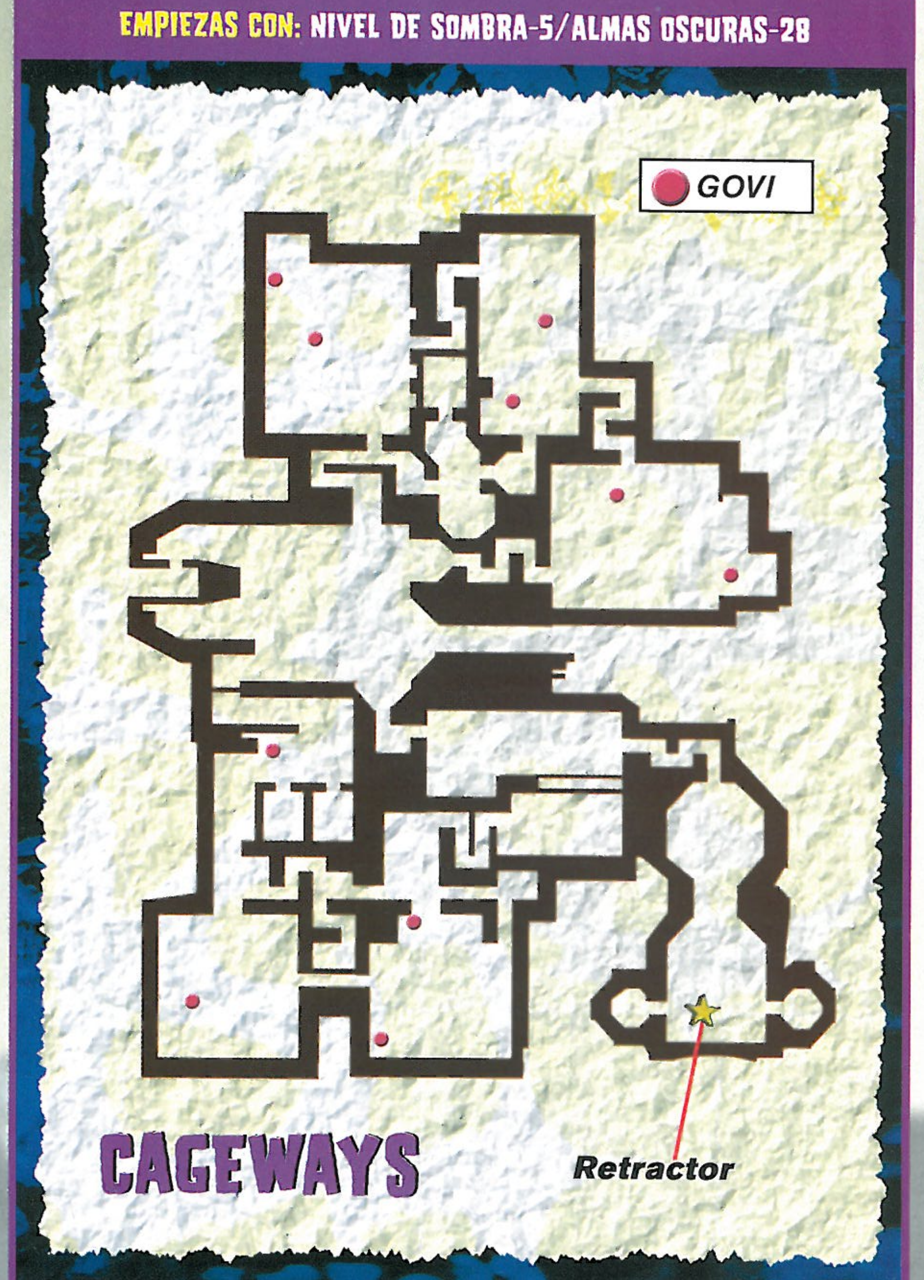
bloques. Aúpate, despacha a los zombies y agárrate a la cuerda que atraviesa el patio. Trepa hasta que veas un tren y una entrada. Ve por la entrada, recoge los ítems, incluyendo el **Govi** del piso de arriba, y vuelve al tren. Entra y avanza por los vagones. Al final encontrarás un mecanismo donde usar la **Llave del Ingeniero.** Úsala y comienza un horrible viaje. Cuando el tren pare, sal, elimina a los enemigos y recoge su energía si te hace falta. Mira a tu alrededor. Verás el mismo vagón de teleférico que en el Asilo. De momento olvídate de él y ve a la derecha, hacia las puertas deslizantes. Elimina a los carniceros que te molesten y baja las escaleras. Mientras recoges el Govi, verás un interruptor exactamente igual que los que has estado pulsando durante toda la aventura. No lo pulses, a no ser que quieras batallar un ratito contra enemigos extra. Busca una jaula suspendida en la habitación. Espera hasta que las puertas deslizantes te dejen pasar a la jaula. Sólo se abren una vez, así que, sé rápido, o tendrás que esperar a que vuelva la jaula en la dirección contraria. Una vez dentro de la jaula, espera hasta que las segundas puertas que veas se abran y entra en la sala adyacente. Verás que está llena de columnas, tuberías y carniceros. Elimina a esos "tíos raros", busca un interruptor y púlsalo. Ahora vamos hacia la puerta cercana a las escaleras de la otra esquina. Recorre el sangriento pasillo y prepárate para eliminar un montón de **carniceros y psicópatas.** En la parte inferior de la escalera verás una puerta bloqueada; en la superior, una serie de jaulas que debes ir saltando para llegar hasta el Govi. Vuelve a la otra habitación y sube las escaleras. Tendrás que saltar a los raíles para poder subirte sobre la jaula móvil. Una vez al otro lado, tírate a la plataforma donde está el barril. Espera a que la jaula haga todo el recorrido hasta llegar de nuevo al lugar en el que estás. Tan pronto como







EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-5/ALMAS OSCURAS-28











NIVEL 14 (continuación)

CAGEWAYS

CAGEWAYS

vuelva a irse, salta y agarra el cable por el que va la jaula. Desplázate por él y déjate caer sobre los cajones opuestos a las cajas con el Govi encima. Una vez que tengas el **Alma Oscura** en tu poder, vuelve a la habitación de la que venías.





Una vez pasadas las puertas deslizantes verás una plataforma pequeña. Pequeña, pero lo suficiente para poder agarrarte a ella. Antes de trepar hasta la terracita de la izquierda, elimina al tirador para evitar futuros problemas. Sigue a la izquierda por la cornisa y súbete a la plataforma. Ve por la puerta y verás una habitación llena de agua con una estructura circular en el centro. Desde esa plataforma del centro, salta hasta la rampa del otro lado. Elimina a esos tontos y baja las escaleras. Súbete a las cajas del otro lado y usa la **Llave del Ingeniero** en el mecanismo. Enfila hacia la izquierda y baja por el pasillo. Usa de nuevo la Llave en el mecanismo y entra por la puerta. Saldrás a una enorme habitación llena de **vidrieras coloreadas**. Ten cuidado con los tiradores que te disparan nada más entrar a la habitación desde la otra punta. Corre por un lado de la plataforma si necesitas un respiro. Si no salta abajo y elimina a los tiradores. Sube las escaleras y verás el **Retractor.** Vuelve al mecanismo para la Llave del Ingeniero y enfila a la izquierda. Usa la Llave en el segundo mecanismo para mover el rayo hacia la otra parte de la habitación. Entonces cruza por el rayo cuando esté en el lado izquierdo de la habitación y salta sobre las consolas de control. Sal por la puerta y baja las escaleras, cruza la siguiente habitación y salta por la ventana de la jaula. Coge el **Govi.**



Usa el Oso de Luke para transportarte a la entrada de Cageways. Cuando vuelvas verás unas tuberías llameantes. Crúzalas para llegar al otro lado y entra en la siguiente habitación, siempre cuidando de que las jaulas móviles no te arrojen a la lava. Ahora salta de alegría porque has conseguido el Govi que andaba por el área de control. Súbete al vagón y deja que te lleve. Cuando pare, baja y sube por las escaleras paralelas. En la parte superior de una de ellas verás en el suelo un **par de dibujos.** Uno muestra a Luke y Mike, el otro es una **cruda representación de un Alma Oscura.**

Unos pasos adelante verás uno de los momentos más escalofriantes del juego. Luke llama a Mike pidiendo ayuda. Luke está muerto, pero, después de todo,





estamos en la Zona Muerta, y eso quiere decir que puede ocurrir cualquier cosa.

Siguiendo adelante, verás algunos dibujos más con los **símbolos de los Asesinos.** Dobla la esquina y entra por la puerta. Tras cruzar otra puerta más, verás a Luke...

¡Bienvenido a la Sala de Máquinas del Asilo!

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 5 Almas Oscuras.*
- *Cruzar la tubería llameante circular (con ayuda del Gad Toucher), y recoger un Alma Oscura.*
- *Recoger el primer Retractor.*
- *Nivel de Sombra=5.*
- *Total de Almas Oscuras=34.*
- *Poigne. Gad Toucher.*

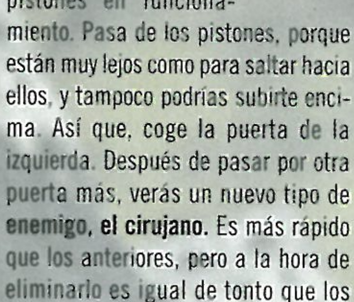


ASILO: MOTOR 1

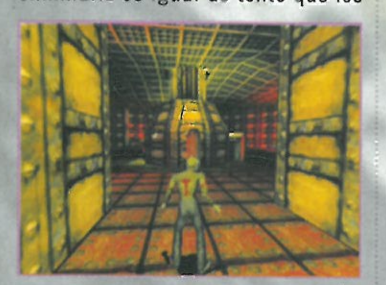


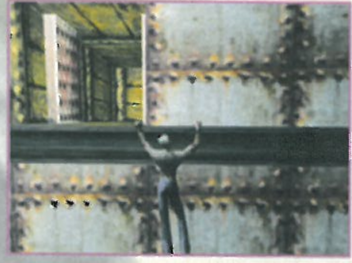
Cuando salgas a la primera habitación de Asilo: Motor 1, olvídate de tu hermanito Luke por un momento y echa un ojo a los **diferentes caminos posibles.** A la derecha está la puerta de la que vienes, pero a la izquierda hay otra más. Enfrente hay una serie de pistones en funcionamiento. Pasa de los pistones, porque están muy lejos como para saltar hacia ellos, y tampoco podrías subirte encima. Así que, coge la puerta de la izquierda. Después de pasar por otra puerta más, verás un nuevo tipo de **enemigo, el cirujano.** Es más rápido que los anteriores, pero a la hora de eliminarlo es igual de tonto que los demás: siempre cae con la táctica "doy tres vueltas y despachado de por vida". Baja por la rampa para recoger los **reforzadores**, vuelve a subir y agárrate al cable que cruza la abertura. Cuando aterrices, ten cuidado con los tiradores. A la izquierda del único camino posible hay una puerta cerrada; a la derecha, una rampa. Baja por la rampa y cruza la puerta de enfrente. Al otro lado de la puerta verás una pequeña habitación parecida a las de la Entrada al Asilo. Sigue adelante hasta llegar a una habitación con una gran valla a la izquierda y una rampa a la derecha. Sube la rampa y ve por la puerta, teniendo cuidado del señor tirador del otro lado de la habitación. Cárgatelo con gusto y continúa hasta que encuentres tres mecanismos. Usa la **Llave del Ingeniero** en los tres y verás que los tubos de enfrente se llenan de un líquido morado (¿energía?, ¿licor de mora?). De acuerdo con el dicho "demasiado no es suficiente", usa la Llave del Ingeniero en los mecanismos hasta que los tubos se llenen por completo y **en los marcadores se lea "5 - 5 - 5".**

A continuación vuelve a la habitación principal y **verás que el primer pistón ha dejado de moverse,** permitiéndote subirte en él, pero no pasar al siguiente.





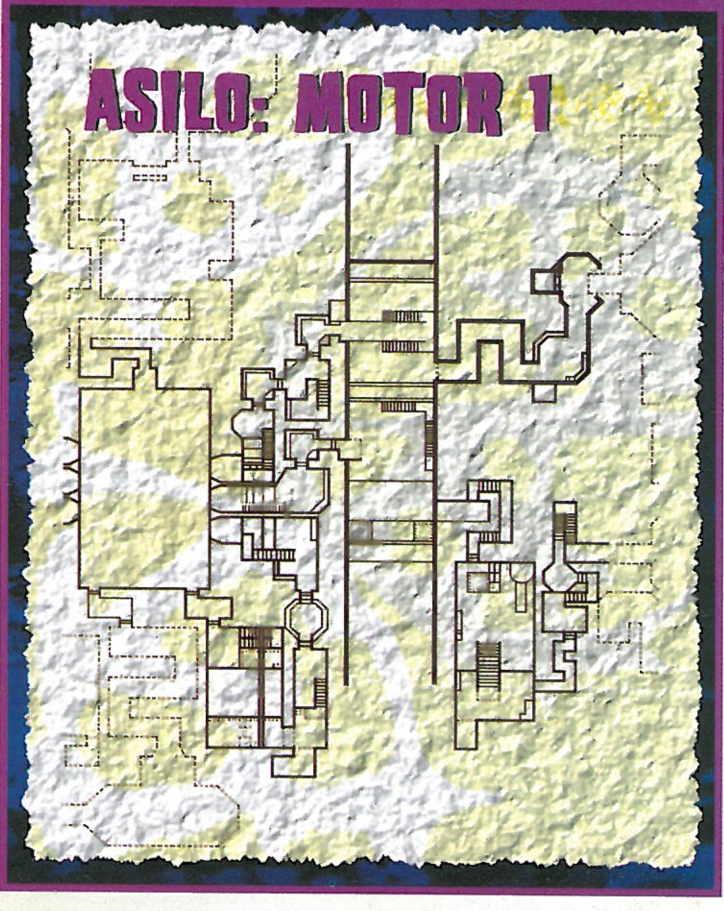












PASOS RÁPIDOS

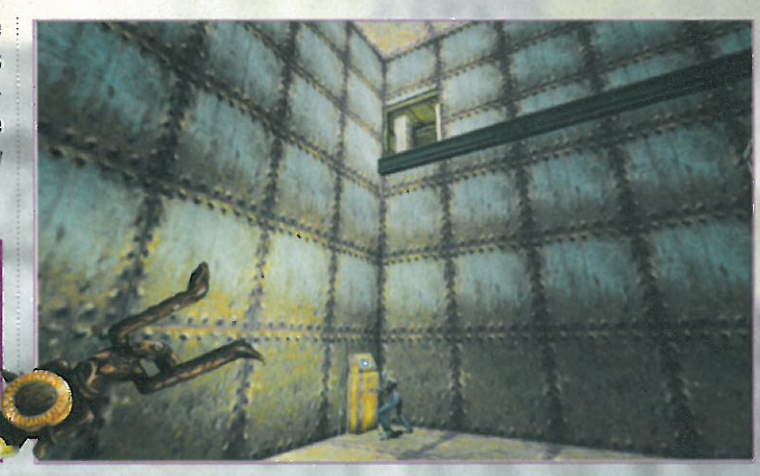
- *Para el primer pistón con la combinación "5-5-5"*
- *Nivel de sombra: 5*
- *Total de Almas Oscuras: 34*
- *Poigne, Gad Toucher.*







Ahora vuelve a **Bayou Paradis y muéstrale a Nettie la segunda pieza de L'Eclipser.** Te enviará en busca de la tercera pieza. Teletranspórtate a los Caminos de la Sombra, a la Sala de la Profecía, y ve por la espiral descendente, una vez pasadas las Puertas Ataúd, hasta la **Puerta Nivel 4 del foso de lava.** Localiza la **Puerta Ataúd de Nivel 5** y entra por ella. Cruza el puente de piel y prepárate para ver el otro lado de la Sala de la Profecía.





PASOS RÁPIDOS

- *Visitar a Nettie para que te pida la tercera pieza de L'Eclipser.*
- *Nivel de Sombra 5.*
- *Total de Almas Oscuras = 34.*
- *Poigne, Gad Toucher*

NIVEL 17

ASILO: JUEGOS

Cuando llegues a la segunda zona de la Sala de la Profecía, saldrás en unas cavernas, la zona Asilo: Juegos. Bajo el agua verás una enorme puerta con una palanca igualmente grande. Desafortunadamente, desde aquí no podrás abrir la puerta, así que ahora tu primer objetivo será **bucear hacia la grieta de la pared.** Entra y llega hasta el otro lado de la grieta. Sal a flote y camina hasta encontrarte a gran altura, sobre una plataforma. Ahora puedes saltar al punto más alto de la habitación. Elimina a los enemigos que te estarán esperando y busca un mecanismo para la Llave del Ingeniero. Usa la llave y habrás abierto la puerta del principio de la fase. Luego seguimos con eso, tranquilo. De momento, continúa por la puerta de al lado del mecanismo. A la derecha hay una puerta bloqueada, y a la izquierda otra, pero ésta está abierta y lleva hacia un francotirador y poco más. Aquí, de todas formas, hay una ventana que deja ver un **patio con cuatro piscinas.** Vuelve hacia la enorme puerta subacuática del principio y entra por ella.

Al otro lado está el patio de las cuatro piscinas. Elimina a los tiradores y corre hasta el final de la estancia. Al lado de unos cuantos barriles y pasada la valla encontrarás un mecanismo. Actívalo con la Llave del Ingeniero y mira cómo se levanta el dique de madera. Sigue adelante y tira de la palanca, que abrirá la puerta de la izquierda y te permitirá volver a la habitación del principio. Pero, en vez de volver a ella, encamínate de nuevo hacia la de las cuatro piscinas. Se ha abierto otro túnel subacuático. Ve por él, teniendo cuidado de no tocar las aspas giratorias. Pasarás por una ventana de cristal a través de la cual se pueden ver un gran número de Dogmen. Sigue adelante, por un tubo de cristal, desde donde verás unos pocos enemigos más. Sigue nadando hasta emerger en otra piscina y cuídate de los disparos que puedan propinarte los tiradores que rondan por aquí. Una vez fuera de la piscina, métete en la habitación más cercana. Recoge los ítems y elimina a los enemigos (¿es que nunca van a aprender?). Ahora baja las escaleras y prepárate, porque las cosas se van a complicar. Como ya sabrás, el mundo de Shadowman es una larga serie de túneles, pasajes, conductos y caminos que conducen a más habitaciones, patios, grutas y rutas alternativas. **En este nivel en concreto encontrarás miles de caminos** a izquierda, dere-



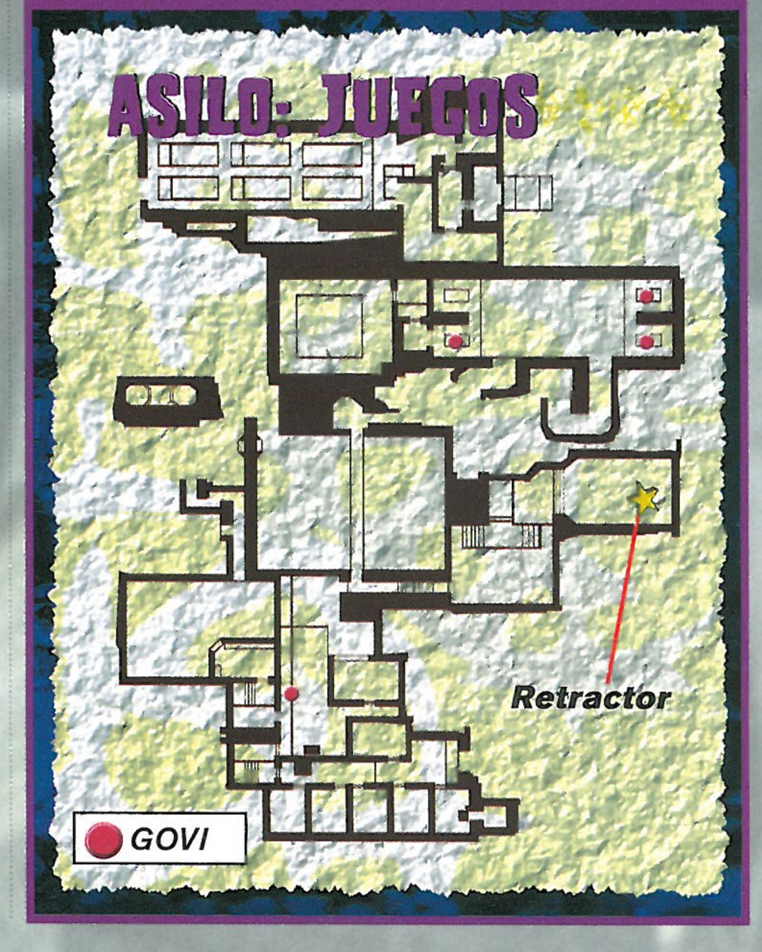








EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-5/ALMAS OSCURAS-34





ASILO: JUEGOS

cha, arriba y abajo, con unas pocas diagonales como guinda del pastel. Intenta no volverte loco y recuerda que aunque te ofrezcamos el camino en un orden concreto, siempre podría resultarte más fácil usar tus propias referencias. Dicho esto y una vez recogidos los ítems de la habitación cercana a la piscina, ve un poco más allá y baja las escaleras de la derecha. La tétrica música de las Asilo: Juegos entra en escena. Sigue las escaleras hasta que encuentres una puerta. Una vez dentro, verás un enemigo al que tienes que eliminar. Bajo el agua verás un túnel de cristal que nos servirá como referencia de localización en esta fase.

Entra por la puerta del final del túnel. A la izquierda hay un camino sin



salida, a la derecha un cirujano. Cárgatelo y preocúpate de las dos puertas: una en el fondo de la sala, y otra en la parte izquierda. Coge primero la de la izquierda y llégate hasta una habitación enorme. Hazle a los francotiradores lo que ellos querrían hacerte a ti. Aquí verás dos puertas, una cerrada y otra no. A través de la ventana verás un **ejército de francotiradores y una enorme Forma-Real durmiendo.** ¡Dejemos ya de mirar! Entra por la puerta abierta y recoge los ítems que necesites. Vuelve a salir hasta la habitación donde estaba el cirujano y entra por la puerta del fondo. Ve por el charco hasta la puerta



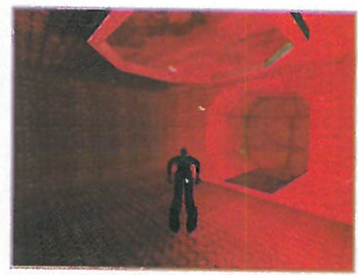
del otro extremo. Entrarás en una habitación con una **enorme jaula a la izquierda, dos puertas y un interruptor a la derecha.** Ve a la habitación de la derecha. Un enemigo y un Cadeaux que no puedes coger esperan dentro. Ahora ve a la siguiente habitación, despacha al tirador y recoge lo que necesites. Vuelve al túnel de cristal y sal por la piscina.

En el lugar donde bajaste las escaleras hay otra ruta hacia la izquierda. Ve por ella hasta una sala con una máquina y entra por la puerta. Saldrás a un **gran puente sostenido por cadenas.** Resístete a la tentación de tirarte (habrá tiempo para ello más tarde) y cruza el puente. Al otro lado de la puerta verás otro escenario que se divide. Coge la puerta de la izquierda. Cuídate de los tiradores y Dogmen que te esperan aquí. Afortunadamente, ladran más que muerden, así que caerán con uno o dos disparitos. Sube la rampa y llega hasta la puerta marcada con una **estrella de cinco puntas.** Entra, sube otra rampa y traspasa otra puerta. Llegarás a una sala que te resultará familiar. Después de cargarte a los tiradores, sube y **coge tu segundo Retractor.** Ahora vuelve a la habitación donde fuiste a la izquierda y ve por la puerta de la derecha, la que te queda por explorar.



En este lugar verás un **largo cable** que cruza la habitación hasta otra plataforma. Cualquier intento de

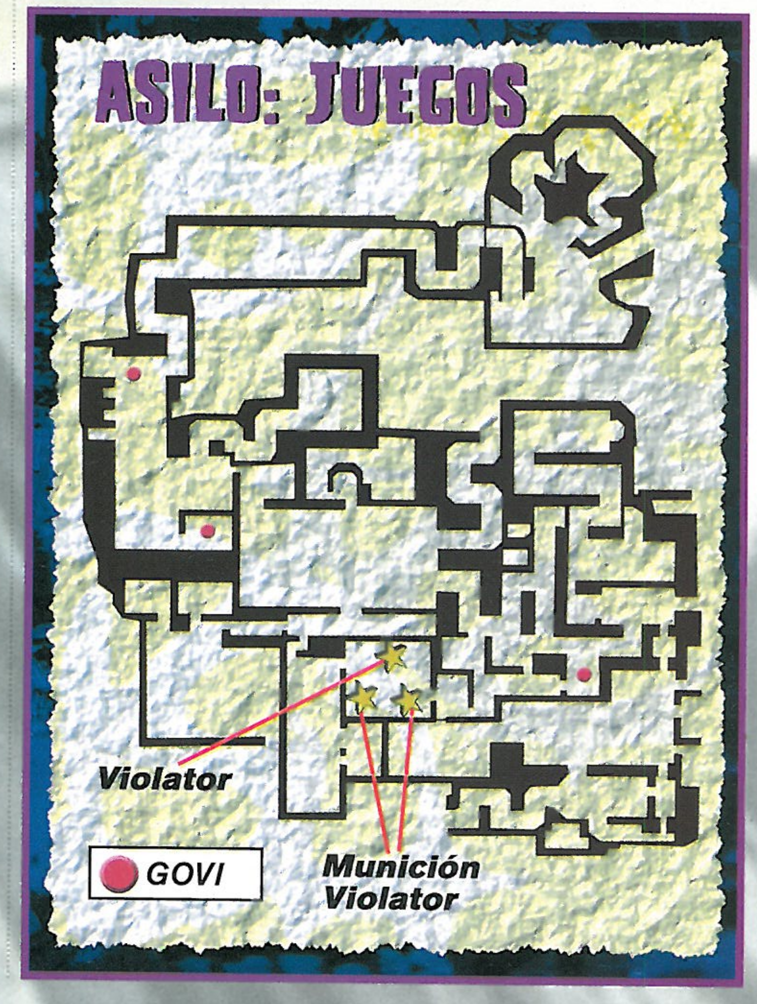




cruzar el cable será en vano porque un gancho te impedirá pasar. Salta abajo y date una vuelta eliminando enemigos y recogiendo ítems, hasta llegar al **túnel de cristal.** Cuando estés allí, ve hacia el puente por el que antes querías tirarte, y salta por la parte izquierda. Bajo el agua verás algunos barriles y una estructura en forma de cúpula. Dispara a la cúpula y ve hacia el pasadizo. Si las aspas no te hacen filetes, llegarás a otra bifurcación. Coge el camino de la izquierda (somos de ideas fijas, sí). Bucearás hasta una habitación donde puedes salir a flote o continuar por otro



pasadizo subacuático al fondo. Sube a la superficie. A la izquierda hay una habitación con un mecanismo. Actívalo y pasa a la siguiente habitación donde verás un **enorme colector** que no conduce a ningún lugar. Vuelve al agua y nada hasta el túnel que dejamos sin explorar antes. Mientras te





NIVEL 17 *(continuación)*

ASILO: JUEGOS

vayas acercando verás que aparece otro túnel sobre ti. Para hacer las cosas en orden, **coge el último túnel.** Dispara al tirador y sigue el pasillo hasta la siguiente habitación: **una caverna enorme.** Encontrarás puertas, rampas, pasillos y lugares escondidos en cantidad, así que asegúrate de explorar por completo este área. Pulsa el interruptor y entra en las tres puertas que estaban cerradas anteriormente si buscas ítems. Lo próximo es ir hasta el otro lado de la habitación y usar la Llave en el mecanismo. Abrirá la gran puerta metálica del muro. Ahora sube por la rampa hasta las tres puertas. Sólo nos interesa una, la que lleva a otra sala con dos puertas. De ellas, la primera lleva a una piscina con un túnel subacuático. Al final de ese túnel encontrarás una puerta cerrada, así que ve por la otra. Usa la Llave y verás cómo sube el nivel del agua en la habitación anterior.

Ve hacia ella y **sumérgete en el túnel,** que ahora estará abierto. Llegarás a la habitación donde abriste la puerta metálica del muro, por la que ahora puedes entrar gracias a la crecida del nivel de agua. Bajarás por un pasadizo y llegarás a un túnel. Nada hasta que no puedas seguir adelante. Sal a la superficie y dispara a los enemigos. Ve a la habitación de la izquierda. Baja el pasillo hasta llegar a una serie de puertas y rampas.



Una de las puertas te llevará hasta la habitación donde está la FormaReal durmiente.

Aquí podrás **usar las piezas de Acumulador** que lleves, poniéndolas dentro de los huecos preparados para ello. Utiliza todas las que tengas y mételas en los huecos una por una. Hay **dos huecos que guardan munición especial;** coge una de ellas. Dispara a la Forma-Real y con un solo disparo saltará en pedazos. Elimina a los tiradores para que no molesten. Ahora fíjate que, justo donde estaba la enorme Forma-Real hay un **Alma Oscura.** Si la coges, **¡subirás al Nivel de Sombra 6!** Pulsa el interruptor para desbloquear las puertas de esta habitación. Sube por la rampa de madera y sigue por el pasillo hasta encontrar otro interruptor. Púlsalo y examina las otras



dos habitaciones, aunque sólo hay unos pocos enemigos. Continúa por el pasillo adyacente hasta llegar a la última habitación, que contiene dos tiradores y un Govi.

Además de este **Govi, podrás encontrar otros** seis en este área. Tres de ellos repartidos por toda la zona Asilo: Juegos, y otros tres sobre determinadas **cascadas de sangre.**

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger un Alma Oscura y subir al Nivel de Sombra 6 (35 Almas Oscuras).*
- *Recoger 4 Almas Oscuras.*
- *Explorar las cascadas de sangre y encontrar 3 Almas Oscuras más sobre ellas.*
- *Recoger el segundo Retractor.*
- *Nivel de Sombra 6.*
- *Total de Almas Oscuras = 42.*
- *Poigne, Gad Toucher .*

NIVEL 18

TEMPLO DE FUEGO

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-6/ALMAS OSCURAS-42

Con el recién adquirido Nivel de Sombra 6, puedes entrar al **Templo del Fuego vía Caminos de la Sombra.** Encuentra la **Puerta Ataúd de Nivel 5.** Entra por ella y te harás con el **Flambeau.** Este objeto te permite abrir todas las puertas con una marca roja, las puertas de piel y las puertas Flambeau. Y también **sirve como antorcha,** aunque mientras está activado consume gran cantidad de Shadow-Power, así que, a no ser que sea absolutamente necesario, guarda este ítem en el inventario hasta que su uso sea requerido (si no ves nada, siempre puedes subir el brillo del televisor hasta el máximo). Tras todas las puertas Flambeau encontrarás un montón de **Cadeaux,** así que asegúrate de abrir las que vayas encontrando por el camino.





Lo próximo consiste en entrar en los Caminos de la Sombra y adentrarse hasta localizar la **Puerta Ataúd de Nivel 6.** Enfádate con la puerta, "pétala" y sigue los Caminos de la Sombra hasta penetrar en un nuevo área. Pan comido, vamos.



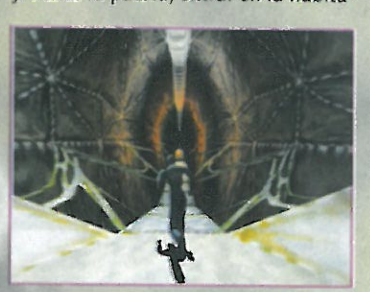


PASOS RÁPIDOS

- *Entrar al Templo del Fuego vía Caminos de la Sombra.*
- *Abrir la Puerta Ataúd de Nivel 5.*
- *Coger el Flambeau.*
- *Volver a los Caminos de la Sombra.*
- *Abrir y entrar en la Puerta Ataúd de Nivel 6.*
- *Nivel de Sombra 6.*
- *Total de Almas Oscuras = 42.*
- *Poigne, Gad Toucher .*

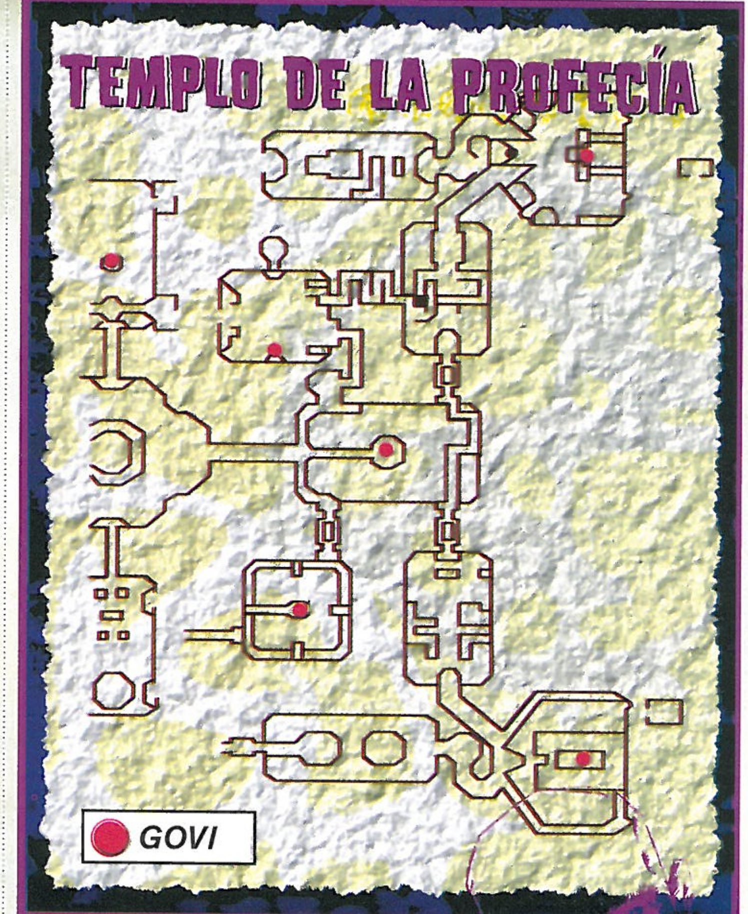
TEMPLO DE LA PROFECÍA

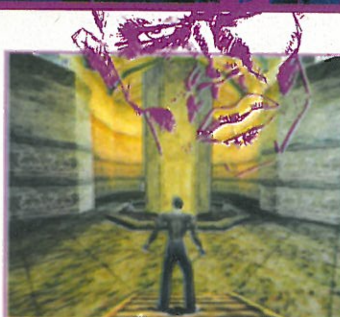
Para que ShadowMan pueda cruzar todo tipo de lugares en la Zona Muerta, incluidos los lagos de lava, debe conseguir el **Gad Marcher.** Para ello, tiene que **retornar a la Cámara de la Profecía,** a la gran rampa en espiral. Debes dejarte caer al fondo y cruzar la puerta, entrar en la habitación donde estaba **La Soleil** y, en la parte del fondo de la habitación, encontrar un hoyo por el que debes tirarte. Sigue por el pequeño túnel y busca la **Puerta Ataúd de Nivel 6.** Ábrela.





Llegarás a un **área llena de lava.** Sigue el camino de la izquierda. Aquí hay dos opciones. La primera, una serie de plataformas que llevan a tres **Puertas Ataúd de Niveles 7, 8 y 9** y a un túnel que termina en la habitación donde abriste la Puerta Ataúd de Nivel 6. La otra es ir a la izquierda por el puente de piel. Y esta última es la que tienes que elegir. Al otro lado del puente hay dos rutas iniciales: una Puerta Ataúd de Nivel 7 y un camino abierto a la derecha. Enfila por el camino y habrás llegado al Templo de la Profecía. El comienzo es similar a una gran área de ceremonias. Hay un **extraño símbolo en el suelo** en el que se abre un túnel subterráneo. Una vez dentro del túnel, ve a la izquierda por la **puerta-ojo.** Al otro lado hay sendas Sisters durmientes. Elimínalas y coge el camino de dentro de la sala que se esconde entre las columnas. Tendrás que cargarte a unas Sisters más. Ve por las dos puertas-ojo teniendo cuidado con las máscaras de fuego. A la derecha verás otra puerta-ojo, y frente a ti, una gran estatua. A la izquierda de la estatua verás un interruptor (cerca de la Sister durmiente). Si presionas el interruptor, la Sister volverá a la vida. Cárgatela y verás que la gran piedra enfrente de la estatua se ha convertido en una **cascada de sangre.** Trepa por ella y coge el Govi.







A la derecha de la estatua hay una puerta que sólo se abrirá mediante el **Tambor Rada** que hay en una plataforma sobre la entrada. Aún no puedes hacer nada porque no tienes el **Marteau,** pero toma buena nota de dónde está situado cada Tambor. Más adelante podrás tocarlos (marchoso tú) y abrir estas puertas con la ayuda del Marteau. Pero ahora lo que tienes que hacer es cruzar la segunda puerta-ojo.



EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-6/ALMAS OSCURAS-42



NIVEL 20

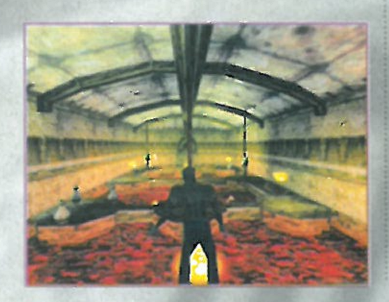
SEGUNDO GAD MARCHER

Saldrás en una habitación muy parecida a la **sala del Gad del Templo del Fuego**. Avanza por los pequeños pasillos, esquivando los fogosos esputos de las máscaras. Ve por la puerta-ojo del otro lado de la

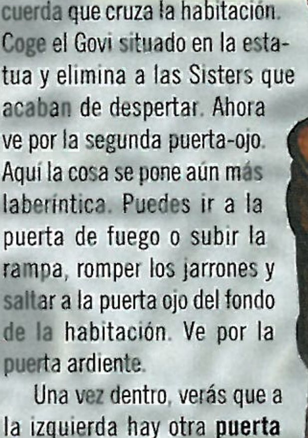


habitación. Verás una vara girando que, agarrándote a ella, te conducirá hasta el otro lado de esta sala. Bájate en la plataforma y salta para entrar en la puerta-ojo. Sigue adelante hasta encontrar el siguiente martillo, estando atento a las máscaras de fuego del otro lado. Un último par de saltos y llegarás al siguiente área de puertas-ojo. En esta habitación hay unas cuantas cosas: **una gran estatua, un Tambor Rada a tu derecha, una puerta-ojo también a la derecha, un poco más lejos, un par de Sisters "sesterando", y unos cuantos jarrones dispuestos a romperse en cuanto les dispares.**

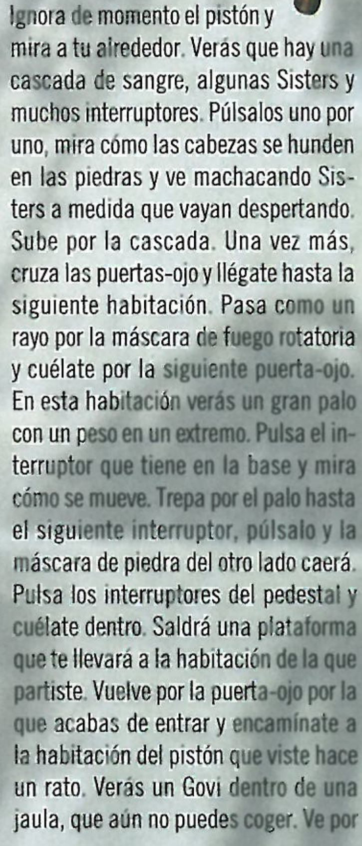
Tírate a la derecha y encontrarás un interruptor en el muro. Sacará una



cuerda que cruza la habitación. Coge el Govi situado en la estatua y elimina a las Sisters que acaban de despertar. Ahora ve por la segunda puerta-ojo. Aquí la cosa se pone aún más laberíntica. Puedes ir a la puerta de fuego o subir la rampa, romper los jarrones y saltar a la puerta ojo del fondo de la habitación. Ve por la puerta ardiente.



Una vez dentro, verás que a la izquierda hay otra **puerta ardiente**. Conduce a una habitación en la que ya has estado, con un pistón en marcha. Ignora de momento el pistón y mira a tu alrededor. Verás que hay una cascada de sangre, algunas Sisters y muchos interruptores. Púlsalos uno por uno, mira cómo las cabezas se hunden en las piedras y ve machacando Sisters a medida que vayan despertando. Sube por la cascada. Una vez más, cruza las puertas-ojo y llégate hasta la siguiente habitación. Pasa como un rayo por la máscara de fuego rotatoria y cuélate por la siguiente puerta-ojo. En esta habitación verás un gran palo con un peso en un extremo. Pulsa el interruptor que tiene en la base y mira cómo se mueve. Trepa por el palo hasta el siguiente interruptor, púlsalo y la máscara de piedra del otro lado caerá. Pulsa los interruptores del pedestal y cuélate dentro. Saldrá una plataforma que te llevará a la habitación de la que partiste. Vuelve por la puerta-ojo por la que acabas de entrar y encamínate a la habitación del pistón que viste hace un rato. Verás un Govi dentro de una jaula, que aún no puedes coger. Ve por



la puerta ojo del final de la plataforma por la que has entrado. Aquí encontrarás otra habitación llena de interruptores, Sisters, cabezas de piedra y otras cosas.



Ya sabes cómo va la cosa... recoge todos los ítems que te haga falta, mata las Sisters y hazte con el Govi. Ahora ve a la puerta-ojo de la esquina de arriba a la derecha. Al otro lado hay una gran habitación llena de lava. Tendrás que subirte a la plataforma que sube y baja, te permitirá llegar a la puerta-ojo del otro lado. La habitación a la que has entrado es un **mini-laberinto llena de puertas que sólo se abren con el Flambeau.** En el laberinto hay un punto desde el que puedes saltar y llegar a su piso superior, para entrar por otra puerta-ojo. A la derecha hay una **cabaña de piel**, que conduce a otra estructura parecida. El único problema es que hay un gran lago de lava entre medias. A la vez que corres, salta desde el borde de la plataforma para engancharte y llegar hasta la cabaña del otro lado. Adéntrate en la sala de enfrente de ti, y todo este lío habrá merecido la pena cuando recibas el **Gad Marcher.** Decorado con un nuevo tatuaje en la espalda, ya tienes la **habilidad de caminar sobre el fuego.**

Pero ten cuidado, eso no quiere decir que puedas nadar por él, así que fíjate y **no te introduzcas en la lava más brillante** (¡y profunda!) de las piscinas de fuego. Es especialmente importante que tengas esto en la cabeza cuando saltes sobre el dorado lago de la parte trasera de la habitación, tras el Templo del Marcher, que conduce a la habitación del Govi enjaulado. Sube la rampa hasta lo más alto de la plataforma, donde verás una palanca en la pared. Salta y agárrate a ella. Después de que se hunda completamente, tendrás el tiempo justo para saltar a la lava y correr para coger el Govi.

Ahora vuelve a la sala donde estuviste justo antes de ver la primera cabaña de piel. Escala la cascada de sangre de enfrente y recoge el Govi. El túnel de debajo lleva a la primera habitación del Templo. Pero presta atención a la puerta-ojo de la izquierda.







SEGUNDO GAD MARCHER



Dentro de esta habitación hay un batallón de Sisters, un pistón, y una serie de pequeñas plataformas que sobresalen de la pendiente. De momento no te preocupes de la pendiente, ve por la puerta-ojo del final de la habitación. Adivina lo que te espera. Sí, otra habitación llena de interruptores, Tambores, Sisters, jarrones y **¡una gran estatua de ShadowMan!** Hay otra puerta-ojo a la izquierda, pero mejor sube por las plataformas ascendentes y pulsa los interruptores. Salta entre los brazos de la Gran Mama Nettie y recoge el Govi. Ve por la puerta-ojo de la izquierda y te encontrarás con otros dos pistones. Evita los mazos y cuélate por la siguiente puerta-ojo. Habrás completado el círculo, y volverás a salir a la habitación con la plataforma que sube y baja. Salta sobre el techo de la jaula y pasa por la siguiente puerta-ojo. Ahora salta abajo y sal por la puerta-ojo. En la esquina más lejana de la izquierda de la sala verás otra palanca a la que deberías agarrarte para que tu propio peso la accione. Tendrás el tiempo justo para volver sobre tus pasos y recoger el Govi. Ahora ve por la segunda puerta-ojo de la habitación.

Salta a la plataforma de la derecha y presiona el interruptor para que salga el cable. Después salta a la plataforma de la izquierda de la habitación, luego a la más lejana, a la derecha. Desde ahí, salta y engánchate a la cornisa que te llevará a un pequeño saliente a la derecha de la habitación. Desde aquí salta a la tabla que conduce a la salida de la habitación. Has vuelto a la habitación de la cual saliste. Asegúrate de recoger todo lo que tengas que recoger (a saber, algún Govi). Hay **cinco Almas Oscuras** más en este nivel, cuando las cojas **tu Nivel de Sombra subirá a siete.** Vuelve a los lugares donde has estado y busca cualquier ítem que descanse sobre la lava, ésos que antes no podías coger. Y lo más importante, teletranspórtate al principio del nivel para abrir la Puerta Ataúd de Nivel 7.



¡Vaya nivel! No sólo has conseguido el Gad Marcher, sino que también tienes en tu poder el Marteau. Con él puedes **tocar todos los Tambores Rada** que hasta ahora permanecían en silencio. El Tambor de esta habitación te enseñará cómo funciona la cosa. Asegúrate de tocar todos los Tambores que has ido viendo en el Templo de la Profecía, y prepárate para cargarte de nuevo a todas las Sisters, que vuelven a estar en su lugar.

PASOS RÁPIDOS

- *Recorrer todo el Templo para recoger 4 Almas Oscuras.*
- *Pulsar el interruptor de la estatua de Nettie y conseguir 1 Alma en la cascada de sangre.*
- *De vuelta a la columna de la cascada, recoger 3 Almas Oscuras.*
- *Encontrar y empujar un bloque ardiente en el Templo.*
- *Recoger 1 Alma Oscura tras empujarlo y subir al Nivel de Sombra 7 (51 Almas Oscuras).*
- *Pulsar en la base de la Torre Gad y obtener el Gad Marcher.*
- *Caminar sobre la lava y recoger 2 Almas Oscuras.*
- *Recoger 1 Alma Oscura accesible desde la lava.*
- *Volver a los Caminos de la Sombra, abrir la Puerta Ataúd de nivel 7, y obtener el Marteau.*
- *Nivel de Sombra 7.*
- *Total de Almas Oscuras: 54.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher.*



NIVEL 21
FASE DE LIMPIEZA 2

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-7/ALMAS OSCURAS-54

Cuando hayas terminado con el Templo donde encontraste el Marcher, repasa los lugares de las áreas ya visitadas a los que no podías llegar antes. Recoge todos los **Govis y Cadeaux** que encuentres. Ahora tendrás acceso a muchas Almas Oscuras en estos lugares:





Zona Muerta: Templo de la Vida:
•Dos en las zonas de lava.

Zona Muerta: Asilo: Puerta:
•Encontrarás cinco, dos a la derecha y a la izquierda del foso, y las demás en zonas de lava circundantes.

Zona Muerta: Asilo: Jaulas:
•Cinco más en las zonas de lava de la cámara.

Zona Muerta: Templo del Fuego:
•Dos en las zonas de lava.

Zona Muerta: Catedral del Dolor:
•Una escondida en la parte inferior de la Catedral. Sí, sí, por debajo de la primera sala.

Zona Muerta: Asilo: Juegos:
•Un Alma Oscura en la habitación, digamos... "candente". Y otra, a la que tienes acceso desde la Forma-Real, que debes coger aunque te parezca que se tarda demasiado en llegar (eres un perezoso).

Ya habrás subido al **Nivel 8 de Nivel de Sombra**, lo que significa que ya podemos ir en busca de la tercera y última parte de L'Eclipser: La Lame. Lo contenta que se va a poner Nettie cuando se lo llevemos en mano. Pero eso ya es otra historia...

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 17 Almas en diferentes niveles.*
- *Subir al nivel de Sombra 8 (71 Almas Oscuras).*
- *Nivel de Sombra 8.*
- *Total de Almas Oscuras = 71.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher.*

NIVEL 22

LA LAME

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-8/ALMAS OSCURAS-71

Conseguir **la tercera pieza de L'Eclipser** (La Lame) en realidad es bastante facilito. En cualquier momento, después de haber llegado al **Nivel de Sombra 7**, regresa a los Caminos de la Sombra y abre todas las **Puertas Ataúd de nivel 7** que encuentres. Tras una de ellas, fíjate porque descansa La Lame.

Ahora **ve a ver a Nettie en Bayou Paradis** y admira el ritual que llevaréis a cabo para hacer que la noche se apodere del Mundo Real. No tiene el más mínimo desperdicio. Sobre todo si eres de gustos macabros...



PASOS RÁPIDOS

- *Abrir todas las Puertas Ataúd de nivel 7 y encontrar La Lame.*
- *Ir a visitar a Nettie.*
- *Nivel de Sombra 8.*
- *Total de Almas Oscuras = 71.*
- *Poigne, Gad Marcher, Gad Toucher.*

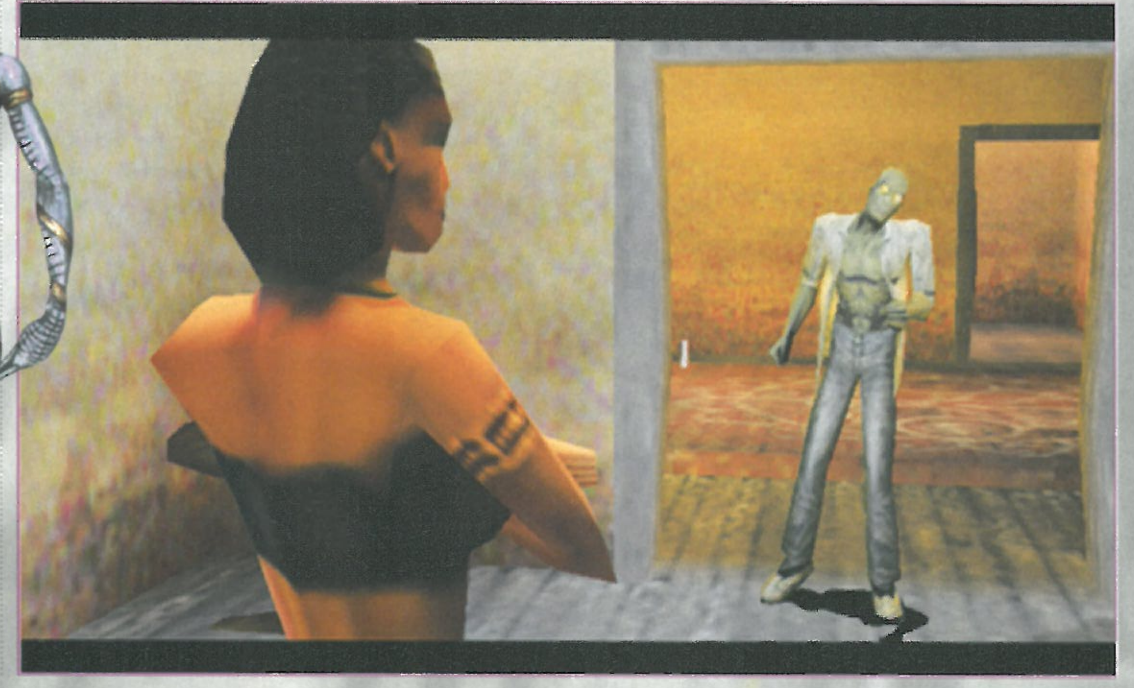


NIVEL 23

BAYOU PARADIS

Tras obtener las tres piezas de L'Eclipser (La Lune, La Soleil y La Lame), debes **volver a Louisiana para ver a tu maestra vudú, Nettie.** Una vez que le hayas mostrado las tres piezas de L'Eclipser, dará comienzo u extraño ritual que oscurecerá el Mundo Real y te permitirá usar tus poderes ShadowMan allí. Sal de la iglesia y verás que todos los pacientes perros que esperaban fuera han adoptado su "Forma-Real", un fenómeno que dentro de poco veremos en cada uno de los Serial Killers. Pero antes de pensar en volver a la Catedral del Dolor, rebusca por esta pantanosa fase para encontrar los **siete Govis** que hasta ahora no habías podido coger. Busca bien para no tener que volver más tarde y, recuerda, **no tengas miedo de los perros,** por muy agresivos que puedan parecerte. No te harán nada.







PASOS RÁPIDOS

- *Presenciar cómo Nettie realiza el ritual de L'Eclipser.*
- *Oscurecer el Mundo Real.*
- *Recoger 7 Almas Oscuras.*
- *Nivel de Sombra 8.*
- *Total de Almas Oscuras = 78.*

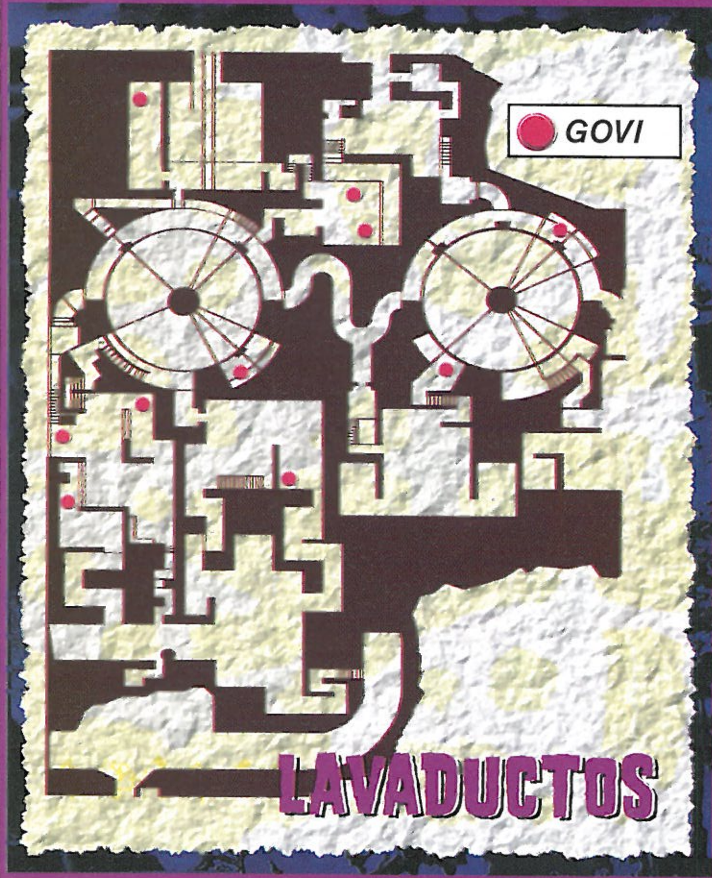


NIVEL 24

ASILO: LAVADUCTOS

Vuelve a la **Sala de la Profecía**, ve hacia la gran espiral descendente y entra por la puerta del fondo. Sigue adelante hasta llegar a la zona cubierta de lava con dos **Puertas Ataúd de niveles 4 y 7.** Abre la de nivel 7 con tu gran Nivel de Sombra. Entrarás en un lugar con tres **Puertas Ataúd, de niveles 7, 8 y 9.** Abre la de nivel 7. Ésta te llevará a otro puente de piel en los Caminos de la Sombra. Crúzalo para llegar al siguiente área. Alucina con este nuevo lugar, en el que las grandes distancias y enormes columnas, a las que tendrás que subirte utilizando las grietas del fondo de la cueva, dominan el paisaje. Sube hasta arriba del todo.

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-8/ALMAS OSCURAS-78



Verás un lavaducto (como un acueducto, pero con lava en vez de agua) fluyendo hacia el camino de la izquierda. Dos tiradores querrán llamar tu atención al llegar al final del túnel. Enséñales a "llamar la atención" y ve por el camino de la izquierda. Cuando entres a este nuevo área verás un par de plataformas. No te preocupes por caer sobre las ascuas de abajo (recuerda que el Gad Marcher te protege), pero



asegúrate de saltar adecuadamente, sólo por no perder tiempo. Utiliza la primera plataforma para subir a la segunda, que te pondrá a tiro la enorme estructura del centro de la habitación.

Recoge los ítems y echa un vistazo. Puedes saltar desde lo alto de la estructura a una plataforma en la esquina más alejada, o tirarte al ardiente suelo e ir hacia la izquierda o a la derecha. Una cosa que debes tener en cuenta es que, de todas formas, los tres caminos llevan al mismo área, así que, tú eliges. Aún así, el más beneficioso es el camino a la izquierda de por donde has entrado. Hay un mecanismo para la Llave que abre dos puertas de difícil vislumbre. Una es un pequeño hueco que contiene un **Cadeaux,** y la otra un camino que lleva a la parte de atrás del nivel en el que estás, los lavaductos.

Hay un total de **cinco Govis** que puedes encontrar en este punto de nivel. Tres de ellos los localizarás en lugares más o menos normalitos, mientras que los otros dos los verás sólo si caminas por los suelos de lava.

Ahora vuelve a los Caminos de la Sombra y entra en la **Puerta Ataúd de nivel 8.** Es hora de entrar en el último templo Gad, el Templo de la Sangre, que está justo a la vuelta de esta página. ¿Te atreves?

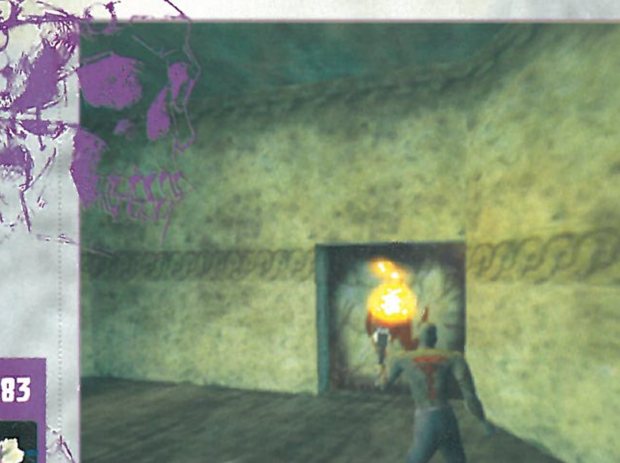
PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 3 Almas Oscuras.*
- *Caminar por los suelos de lava y recoger 2 Almas Oscuras.*
- *Nivel de Sombra 8.*
- *Total de Almas Oscuras = 83.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Mundo Real oscurecido.*

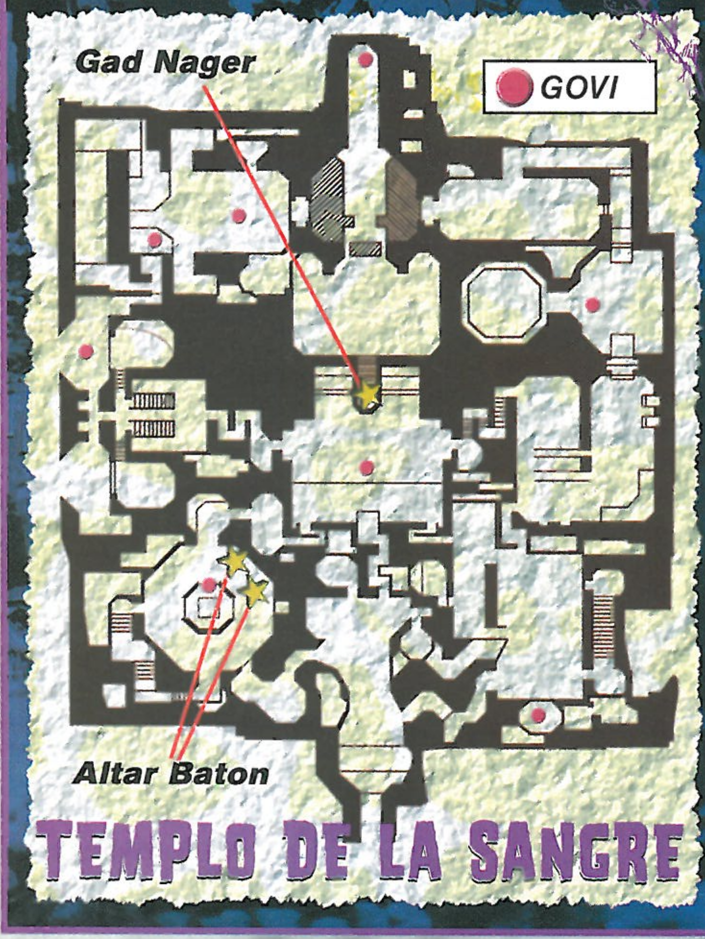
NIVEL 25

TEMPLO DE LA SANGRE

Cuando hayas pasado por la Puerta Ataúd de nivel 8 en la sala de la Profecía, llegarás a una zona llena de **plataformas de piedra, con un interruptor y una puerta candente.** Tras ella se esconden algunos ítems y una Sister durmiente. Pulsar el interruptor hará que **baje una enorme cabeza de piedra** y que despierte un trío de Sisters. Una vez te las hayas cargado, ve por el lugar donde ha bajado la cabeza de piedra. Dentro hay jarrones con ítems que quizás necesites. Ahora **busca el segundo interruptor**, a la derecha de la inmóvil cabeza de piedra.



EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-8/ALMAS OSCURAS-83



Unos pocos pasos más y habrás penetrado en el Templo de la Sangre, donde entrarás en busca del **último Gad: Nager.** Éste te permitirá **nadar por la superficie de los lagos de lava,** haciendo que toda la zona muerta esté a tu alcance. Al llegar al Templo de la Sangre verás que parece una construcción azteca de pesadilla, pero no te asustes por la pinta que tiene. Cuando eches un ojo abajo, te darás cuenta de la existencia de una **plataforma diagonal.** Por supuesto, recoge todos los Cadeaux que veas. Verás dos puertas, una a la derecha y otra a la izquierda del punto desde donde has entrado. Ve primero a la izquierda. Tras la guadaña en espiral verás unas pocas puertas Flambeau. **Usa el Flambeau para quemarlas y entra.** No te preocupes mucho por las Sisters medio congeladas y sigue adelante hasta llegar al **Tambor.** Úsalo y preocúpate ahora de las Sisters, que vendrán a por ti. Tras esto, busca la siguiente puerta Flambeau, detrás de la cual espera el segundo Tambor. Ahora, date la vuelta y pulsa los **interruptores a cada lado del Govi enjaulado.** De nuevo caerán dos grandes cabezas, permitiéndote utilizar las cornisas (a ambos lados de la entrada) para avanzar.



Sube primero a la de la izquierda y deslízate hasta donde estaba la cabeza. Dentro de esta habitación hay un montón de Sisters durmientes esperando a que pulses el interruptor... y tú vas y lo pulsas (que sí, que tienes que hacerlo). Cada vez que pulses verás que la rueda de madera del otro lado de la habitación permite ir por un camino diferente. Cárgate a las Sisters (y consigue algo de energía). Gira la rueda hasta la posición de reloj de las nueve. Y tendrás acceso a un cuchitril lleno de Sisters. Tírate a la habitación de abajo y verás otras cuantas Sisters esperando ser masacradas. Ve a la puerta de abajo a la derecha. Verás un bloque de piedra que, empujándolo, te permite llegar aún más abajo. A la derecha está la **rueda de madera,** a la izquierda un interruptor. Deja por ahora el interruptor y camina hacia la siguiente habitación. Sigue andando y llegarás a otro interruptor. Éste activará una cuerda que te permitirá llegar a un Govi. Cógelo y vuelve al interruptor. Púlsalo para alinear el hueco con la puerta y sal. Ahora gira la entrada hasta la parte superior







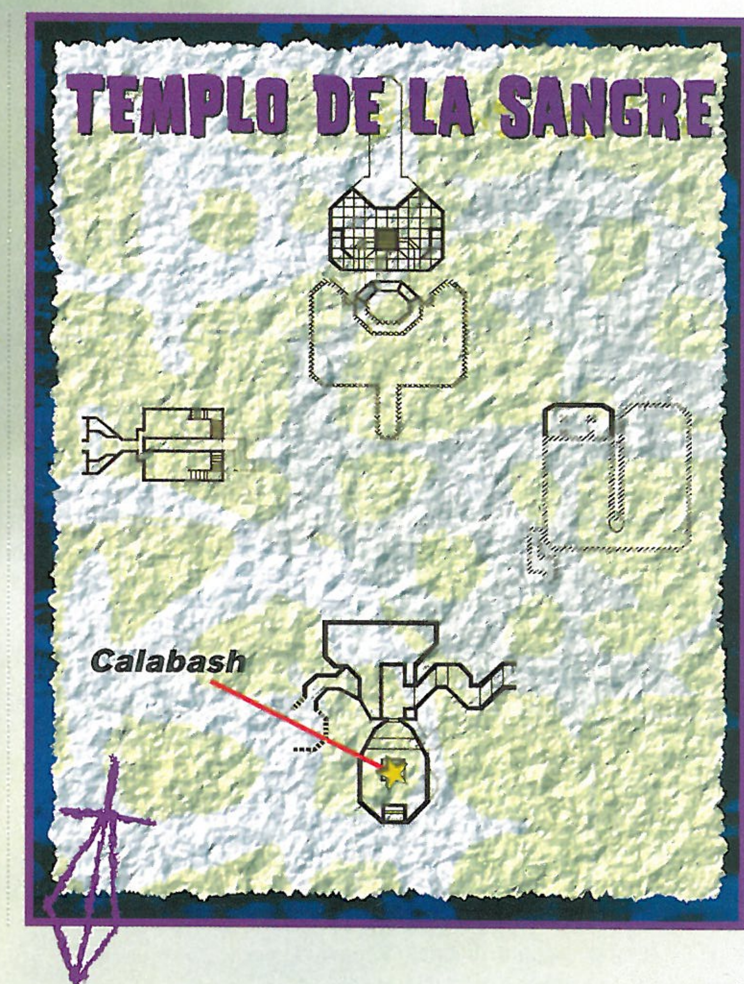
TEMPLO DE LA SANGRE



para conseguir algo de energía y **Shadow-power.** Gírala una vez más para poder ir por la derecha y subir la rampa. Las Sisters despertarán pronto, así que sé rápido.

Una vez hecho esto, pulsa el interruptor de la pared y **activa las Cascadas de Sangre** en todos los monolitos que has visto durante tu recorrido por la fase. Vuelve fuera y **gira de nuevo la rueda hasta ponerla a las 6.** Sal y repite las técnicas de intrusión en el otro lado del área. A este lado estarás amenazado por una combinación de plataforma ascendente y péndulo-martillo. No importa cómo lo hagas, llega hasta el otro lado. La manera más fácil sería trepar a las plataformas de la derecha, que están quietecitas. Al final, cerca de las cabezas flotantes, hay una puerta a la derecha. Sigue este camino hasta que encuentres un interruptor al final. Púlsalo y verás cómo **un martillo golpea una plataforma un poco rara.**

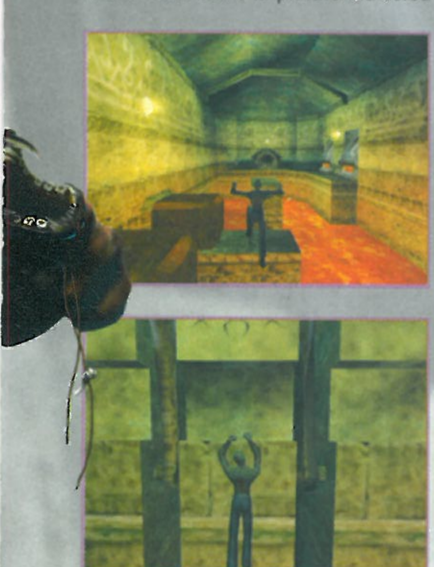
Salta abajo e investiga por el camino de la derecha del puente recién creado si quieres volver a la habitación principal. Sigue hacia abajo por el puente, girando a la izquierda al final del todo. Toma nota de las **inscripciones Calabash** que verás en el suelo. Más tarde serán importantes. Busca los interruptores de la izquierda y púlsalos. Las cabezas se hundirán, permitiéndote más libertad en este laberíntico templo. Y mejor aún, ahora puedes acceder a la entrada de la cueva que antes bloqueaban las cabezas. Vuelve a salir y entra de nuevo al Templo, pero ve por donde antes estaban las cabezas y entra en la boca de la cueva. Llegarás a una **Puerta Ataúd de nivel 9,** que sólo podrás abrir si tienes **95 o más Almas Oscuras.** Como no las tienes, quema la puerta Flambeau. Llegarás a un lugar sin salida cubierto por una de esas piedras con extrañas inscripciones.



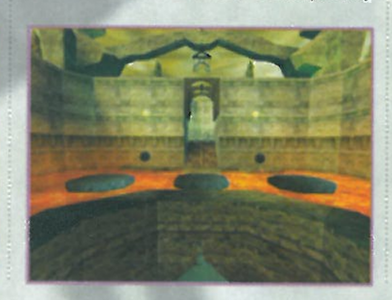
GAD NAGER



Ahora, vuelve a la habitación principal y **ábrete camino entre las cabezas móviles y los lagos de lava.** Una vez superadas las cabezas, intenta un difícil salto hasta el interruptor. Cuando lo consigas, sigue adelante hasta la **puerta-ojo.** Crúzala y, al otro lado, verás montones de lava y una "plantación" de ventiladores afilados. Salta sobre la plataforma cerca de las cuchillas, salta de nuevo y agárrate a la cornisa. Intenta que no te toquen las cuchillas mientras pasas. Salta abajo cuando llegues al final. Al otro lado te esperan Sisters y pinchos, así que ve con cuidado. La puerta-ojo de la izquierda te lleva a una **sala con cuchillas giratorias.** No es buena idea ir saltando de una a otra hasta llegar al otro lado, así que, continúa abajo hasta el hall, y pulsa el interruptor. Activará un cable que cruza sobre las cuchillas giratorias. Pero también reanima algunas Sisters, así que, ataca.



La siguiente habitación contiene Sisters, una puerta-ojo, algo de lava "caminable" y cascadas de sangre. Ve por la lava, donde encontrarás un **Govi**. Cuando te des la vuelta, verás que hay más caminos que parten de la lava. Por ahora, toma el camino de lava hasta el siguiente área. Verás que tiene un lago de lava y un interruptor tras de ti, que debes pulsar. Hay más interruptores que, a medida que los pulses, irán haciendo descender el Nager. Ten cuidado con la Sister bestia que despierta a medida que pulsas interruptores. También sé cuidadoso con las **plataformas, ya sabes que se hunden al poco tiempo de pisarlas,** así que, sé rápido.





Tras pulsar todos los interruptores, sube para recoger el premio. Ya tienes el **Gad Nager, que permite nadar por la "incandescencia profunda" de la Zona Muerta.** Tienes el poder para enfrentarte a todos los lugares de la Zona Muerta. De todas formas, aún quedan muchas cosas por encontrar, así que date la vuelta y sigue buscando. **Tres Govis** esperan al intrépido aventurero, al igual que numerosos Cadeaux. Cuando hayas terminado con esta área, busca por el resto de la Zona Muerta, allí donde había lagos de lava que te impedían el paso.

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 1 Alma Oscura de fácil acceso.*
- *Recoger 1 Alma Oscura sobre una cascada de sangre.*
- *Recoger 1 Alma Oscura al otro lado de la entrada a la habitación del Gad Nager.*
- *Entrar en la habitación del Gad, presionar los interruptores y obtener el Gad Nager.*
- *Nadar por los lagos de lava y recoger 3 Almas Oscuras.*
- *Nivel de Sombra 8.*
- *Total de Almas Oscuras = 89.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, Mundo Real Oscurecido*

NIVEL 27

LIMPIEZA 3

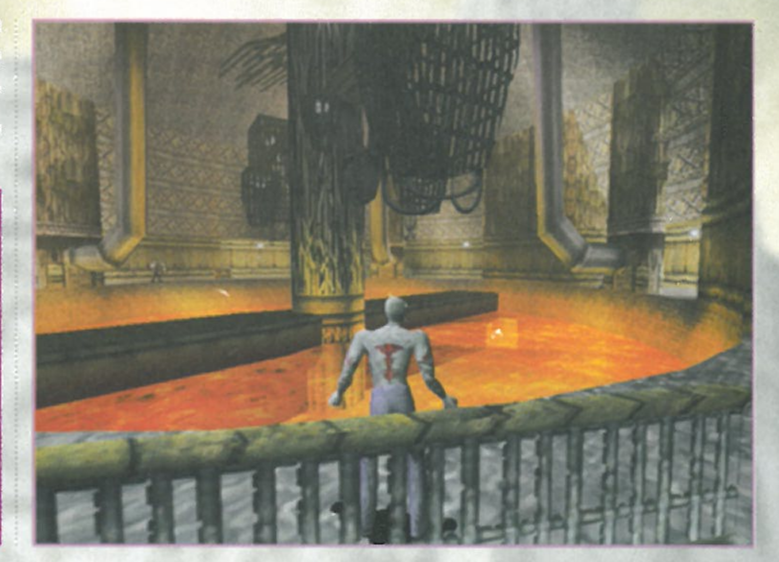
Cuando hayas acabado con el **Templo del Nager,** te tocará buscar todos esos Govis antes inaccesibles. Aquí están los que puedes recoger tras obtener el Nager:

- **Erial: Templo de la Vida.**
  – Uno al otro lado de la puerta de entrada trasera.
- **Templo del Fuego.**
  – Uno en la lava, pasado el ziggurat.
  – Uno después de vaciar el lago de lava y usar el Baton.
- **Asilo: Lavaductos.**
  – Tres en los lagos de lava (que te subirán al Nivel de Sombra 9).
  – Uno más tras salir al otro lado de los lagos de lava.

Ahora toca, con el recién estrenado Nivel 9, regresar a los Caminos de la Sombra y **probar con esa Puerta Ataúd Nivel 9** que se nos resistía. Venga, nos vamos para allá.

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger 7 Almas Oscuras en varios escenarios.*
- *Subir al Nivel de Sombra 9 (95 Almas Oscuras).*
- *Nivel de Sombra 9.*
- *Total de Almas Oscuras = 96.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, Mundo Real Oscurecido.*



NIVEL 28

SUBTERRÁNEOS

De vuelta a la **Cámara de la Profecía,** y a la Puerta Ataúd de Nivel 9. Ábrela, entra, y estarás en los Subterráneos. Hay un total de **tres Almas Oscuras** en este nivel, pero, aún más importante, también está el **tercer Retractor,** que necesitarás para poder llegar al escenario de Jack. El Retractor está pasada la sala de la segunda turbina gigante. Cuando entres en esta sala (desde el túnel que parte de la sala de la primera turbina), toma la primera salida a la derecha. Sigue este túnel y toma el primer giro a la izquierda. Ahora deberías estar en una habitación de control. Sal por la puerta y gira a la izquierda. Ve por la puerta de enfrente y estarás en la zona del Retractor.

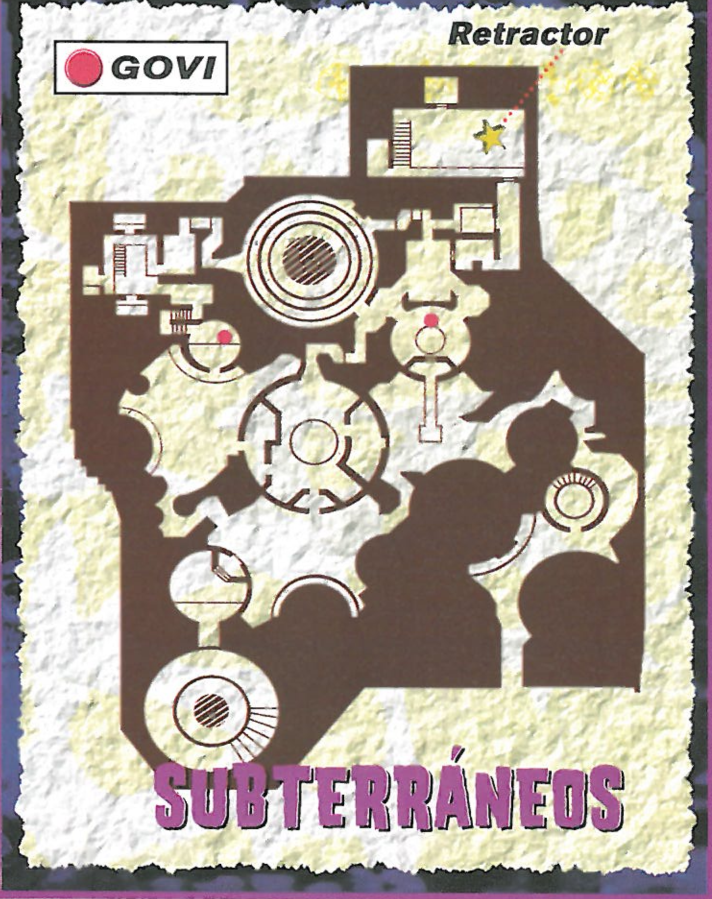
Las tres Almas Oscuras se encuentran fácilmente. **La primera está tras la verja de la torre circular,** a la derecha del punto de memoria del oso de Luke. Puedes llegar a ella desde el túnel que parte de debajo de las aspas, pasada la segunda sala de turbina gigante. Para el siguiente Govi, cuando entres desde el túnel que va de la primera turbina a la segunda, toma la primera salida a la izquierda y avanza a través del escenario parecido a la Catedral. El Alma está en una sala circular. **El tercer Alma, por supuesto, está en la Forma Real del final del nivel.**



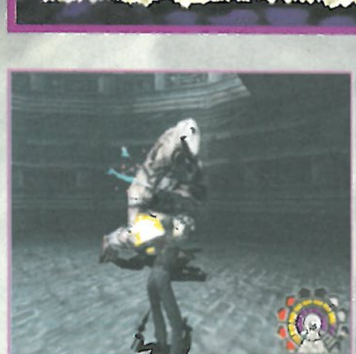


Técnicamente, ya puedes finalizar el juego (en el momento en que tienes Nivel de Sombra 9 y el tercer Retractor, ya puedes), pero vamos a recoger unas cuantas Almas Oscuras de camino. **Vuelve a la Catedral del Dolor y ve hacia a la puerta-cisma de Jack. Usa el Retractor en el torso del cadáver y... ¡a Londres!**

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-9/ALMAS OSCURAS-96







PASOS RÁPIDOS

- *Recoger el tercer Retractor.*
- *Recoger 3 Almas Oscuras.*
- *Nivel de Sombra 9.*
- *Total de Almas Oscuras = 99.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, Mundo Real Oscurecido.*



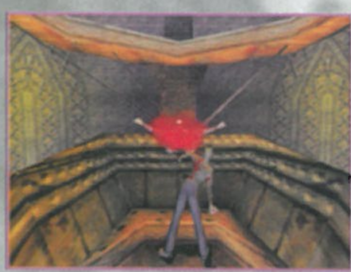
NIVEL 29

LONDRES

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-9/ALMAS OSCURAS-99

Cuando llegues a la sala de Jack, busca en el mueble y encontrarás su diario. Dentro hay información que te resolverá algunas de las dudas más gordas acerca de los misterios de la Zona Muerta, y también del Motor del Asilo. Sigue por la pequeña puerta y entrarás en un conducto subterráneo de alcantarillado. Bajo el agua verás un túnel que conduce a otra alcantarilla. Ve por él hasta que

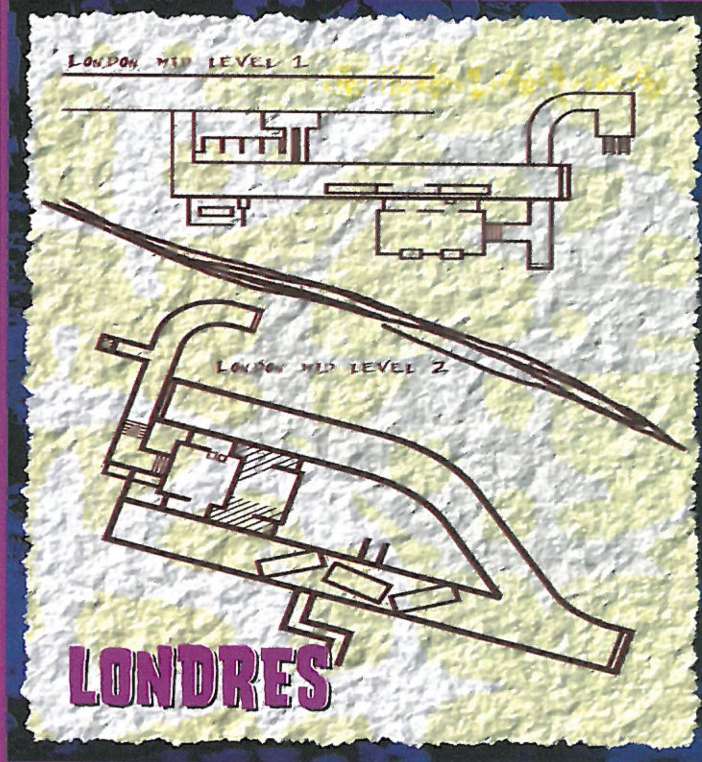




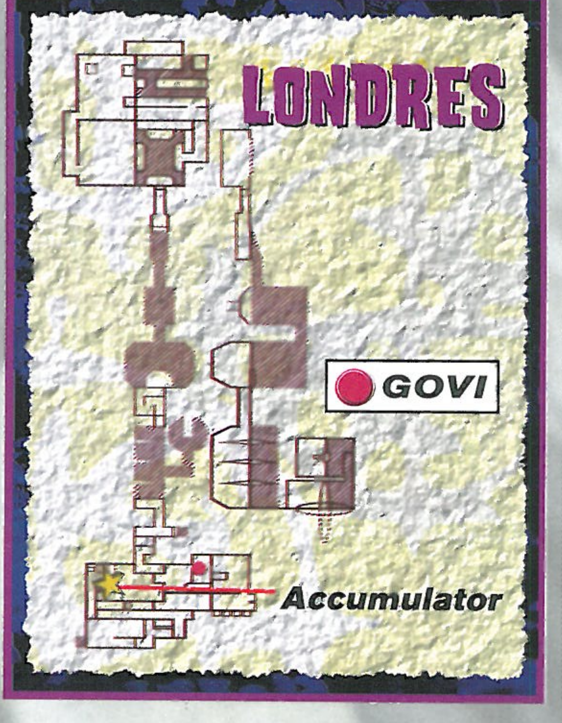
puedas emerger en un lugar plagado de ratas. Tras esto, llegarás a una **gigantesca escalera en espiral.** Sigue hasta que llegues a lo que parece ser una estación de metro. Lo es, lo es, es la **Down Street Station** del Londres real.

Prepárate para recibir a los perros que te esperan pasados los servicios. Despáchalos y sigue hasta llegar a un tren fuera de servicio. Recoge el **Cadeaux** y ve a la salida del otro extremo. Está oscurilla la cosa, ¿eh? Para ver algo, **utiliza la luz que puedes recoger en la fase de Milton Pike.** Más allá hay una puerta. Ve por ella y sigue por el camino de la izquierda. Te encontrarás con un gran cajón de madera. Empújalo y abrirás un **pasaje secreto.** Cerca hay munición, así que coge la que haga falta y métete en el pasaje secreto. Pronto llegarás a una torre cilíndrica. **Dentro hay un podium con un agujero cuadrado en el centro.** Sé buen chico y métete dentro. Aquí, como de costumbre, tienes varias opciones. A la derecha hay un camino que baja, y de frente, un camino vallado que se derrumbará cuando pases, haciéndote caer entre una manada de perros. Haz esto último, dispara a los perros, y sal por la puerta más lejana de la esquina derecha. Te llevará al camino antes ignorado. Sigue adelante y pasa de los perrillos del foso. Salta al agua y bucea hasta encontrar un lugar por donde sacar la cabeza. Sal y pulsa el interruptor. Verás deslizarse una puerta guardada por un perro. Dale una lección al perro y **sal por la puerta que dice "KEEP CLEAR".** Es un ascensor, así que pulsa el botón.

Saldrás a un área parecida a la anterior, pero no te engañes, esta zona es completamente nueva. A izquierda y derecha hay pilas de cajones que se rompen cuando les disparas. Dispara a los de la derecha y recoge el Cadeaux del tren. Ahora limpia la parte izquierda y sigue el túnel del tren. Pronto verás a un camino cerrado por la derecha. Olvídalo por un momento y sigue para recoger los ítems del final del túnel. Ahora vuelve al área anterior y dispara cuanto quieras para abrirte camino. Sube al tren y coge los ítems. Continúa por la puerta del otro lado y busca una puerta a la izquierda. Dentro hay otra torre cilíndrica. Ya sabes, "p'adentro". Caerás a un lugar lleno de moscas y ratas. A nadar se ha dicho. Cuando salgas del agua estarás en un lugar parecido a **Asilo: Jaulas.** Machaca los perros y recorre el muro hasta llegar a la rampa que conduce al siguiente nivel. Un saltito a la tubería, y otro a la siguiente plataforma te llevarán a la pila de cajas del otro lado de la habitación. Salta sobre las cajas y entra por la puerta. Elimina a los enemigos y busca una puerta cerrada. Revienta el cerrojo y sigue. Busca otra puerta cerrada, destrozable, como la de antes. La siguiente puerta es otro ascensor. Una vez fuera, vuelves a tener varias opciones. Lo haremos fácil: sigue adelante y pulsa el interruptor. Ahora puedes ir por la puerta de la izquierda del interruptor, o bajar por el camino a la izquierda del comienzo del pasillo. Este camino te enfrentará a







PASOS RÁPIDOS

- *Recoger el diario de Jack.*
- *Una vez eliminado Jack, recoger su Alma Oscura y el Prisma.*
- *Abrir la Puerta-Alma con el Prisma.*
- *Nivel de Sombra 9.*
- *Total de Almas Oscuras = 100.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, Mundo Real Oscurecido.*

NIVEL 29 (continuación)

LONDRES

varios perros en poco espacio, así que mejor coge la puerta de la izquierda del interruptor. **Cruza el puente y entra en la habitación llena de cadáveres y moscas.**

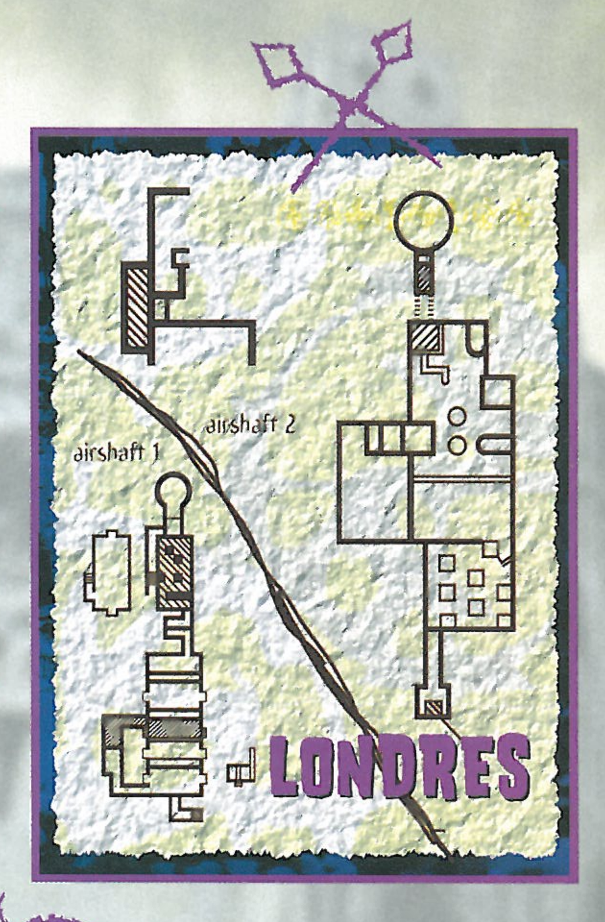
La siguiente habitación te lleva a una habitación con un señor muy tapadito. **Sigue adelante y consigue el siguiente Accumulator.** Continúa y elige entre coger el ascensor o tirarte al agua pocha. Si te tiras a lo verde, cuidadito con las aspas giratorias, majo. Hay que tener buen ojo para encontrar el túnel de la izquierda, pero se ve. Dentro hay un interruptor con un





montón de aspas. Vuelve fuera, ve por el túnel del final de la piscina y nada hasta encontrar otro pasaje. Camina hasta la puerta, entra y **te encontrarás cara a cara con Jack the Ripper.**

Este homicida ataca con unas cuchilladas de cuidado, así que debes aprenderte su rutina y elegir el momento adecuado para atacarle. **Los saltos hacia atrás y rodar por el suelo** son muy útiles para mantenerlo cerca pero sin recibir cuchilladas. **El Baton va muy bien** con él en comparación con la Shadowgun, así que úsalo con alegría hasta que cambie a su Forma Verdadera. **Cuando ya esté de rodillas, usa la Shadowgun** y despídete de su careto. Serás **recompensado con un Prisma y un Alma Oscura.** Continúa adelante hasta dar con la Puerta-Alma, de la que se habla en el diario de Jack. **Pon el Prisma en el podium y misión completa.** Cuando vuelvas, te encontrarás en un área inédita del **Asilo: Motor.**



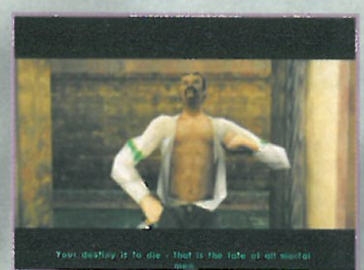
NIVEL 30

ASILO MOTOR 2

Cuando llegues a esta **extraña zona del Asilo,** verás una puerta a la derecha de la gran rampa en la que estás. Baja la rampa, elimina a los tiradores y busca el mecanismo de la izquierda, que abre la puerta. Más allá del mecanismo hay una puerta que



todavía no se puede abrir. A la derecha de la rampa hay otro área con otra puerta cerrada. Tu próxima acción debe ser saltar hacia la puerta de la rampa, ya que es la única abierta de momento. Entrarás en una gran zona vallada. Dispara al tirador y usa el mecanismo, que abrirá la puerta de al lado. Lleva a la zona de inicio, así que no te preocupes de entrar por ella. Camina sobre las tuberías llameantes de la derecha. Verás un par de tiradores y un túnel, que termina en un camino a la derecha y una puerta a la izquierda. Ve por la derecha hasta la siguiente habitación y saldrás sobre **una jaula con una Forma Verdadera encerrada en ella.** Cárgate a los tiradores y pulsa el interruptor de debajo. Machaca rápido al monstruo de la jaula. Recoge el Alma Oscura y busca en la jaula si quieres más ítems. Tras esto, ve hacia la puerta del otro





lado. Más amiguitos. Recuerda que el **Baton** se carga a estos tíos bien rápido, así que no te cortes mucho a la hora de usarlo. Tras cargarte a la siguiente Forma Verdadera, ve hacia la puerta de la rampa pequeña. Otro tío grande y unas tuberías ascendentes. Ve por las tuberías hasta encontrar la entrada, cerca del techo. Cuando llegues a la brillante sala amarilla, verás una puerta cerrada a la izquierda y otra abierta a la derecha. Ve por la abierta y entrarás en la **habitación de control número 2.** Mira de nuevo el **diario de Jack.** Esta vez **la secuencia es 1, 2, 4.** Usa la **Llave del Ingeniero.** Hará que el pistón número dos deje de funcionar. Ya es hora de **enfrentarse a Avery Marx,** así que, vuelve a la Catedral del Dolor. Y sigue nuestras instrucciones...



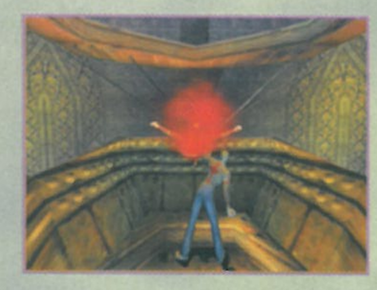


PASOS RÁPIDOS

- *Recoger tres Almas Oscuras.*
- *Desactivar el segundo pistón con la combinación "1, 2, 4".*
- *Nivel de Sombra 9.*
- *otal de Almas Oscuras = 103.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, Mundo Real Oscurecido.*

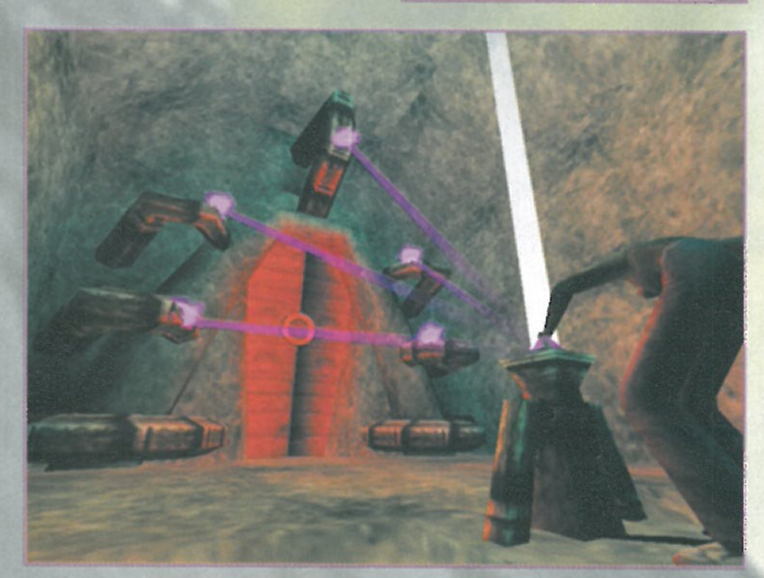
QUEENS, NEW YORK

Una vez usado el Retractor en la **Puerta-Cisma de Avery**, podrás entrar en este escenario, uno de los más asquerosillos de todo el juego. Cuando entres en esta zona, tu nuevo compañero te dirá unas palabras antes de transportarse a un lugar desconocido por ti.





Esta ciudad tiene muchos pasillos y puertas, así que mejor saltarnos el llevarte hasta allí. **Lo que tienes que hacer es buscar por todos los rincones y, cuando Marx aparezca de pronto, dedicarle toda tu "atención".** Tus pistolas ahora sí que hacen daño, así que aprovecha este factor y **llénale de plomo a la mínima oportunidad.** En



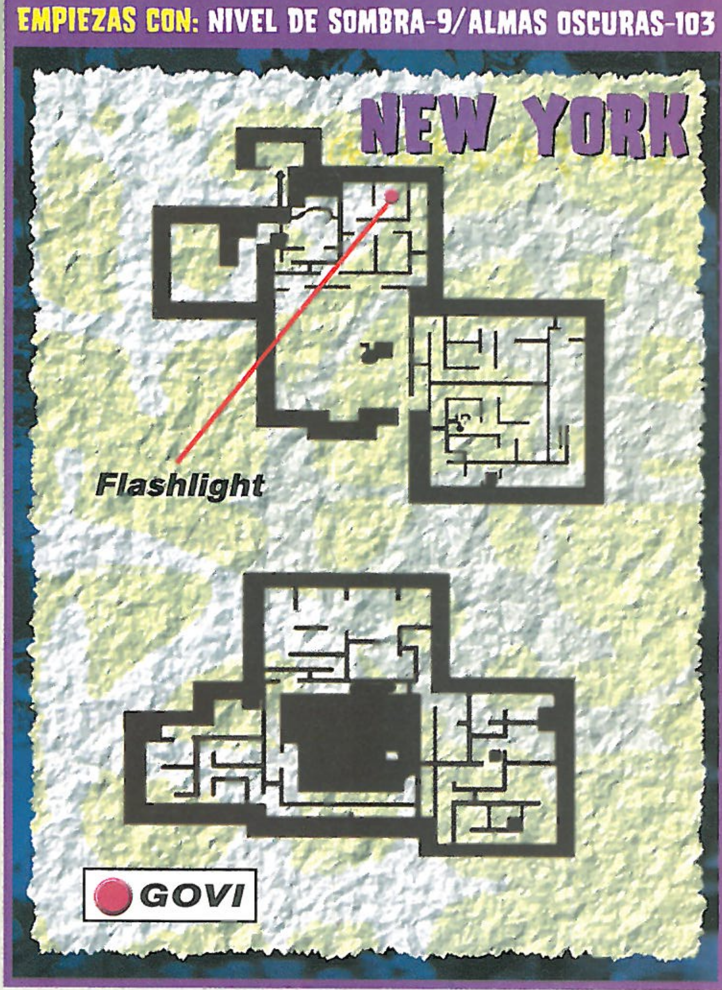
algún momento encontrarás un interruptor que activa un ascensor. El ascensor lleva a unos pocos Cadeaux, así como a una serie de túneles secretos. **Con el Baton y la Shadowgun en las manos, machaca a Avery** en cuanto le veas aparecer. **Si desaparece en una nube de niebla verde, sigue buscándolo** hasta dar con él de nuevo. Como dicta cualquier champú que se precie, "repetir si es necesario". **Túmbalo** con el Baton, y cuando esté en el suelo, usa la Shadowgun. Coge el Prisma y el Alma Oscura que te deja y ve a la Puerta-Alma, a la izquierda. **Pon el Prisma y entra en la Puerta-Alma.**

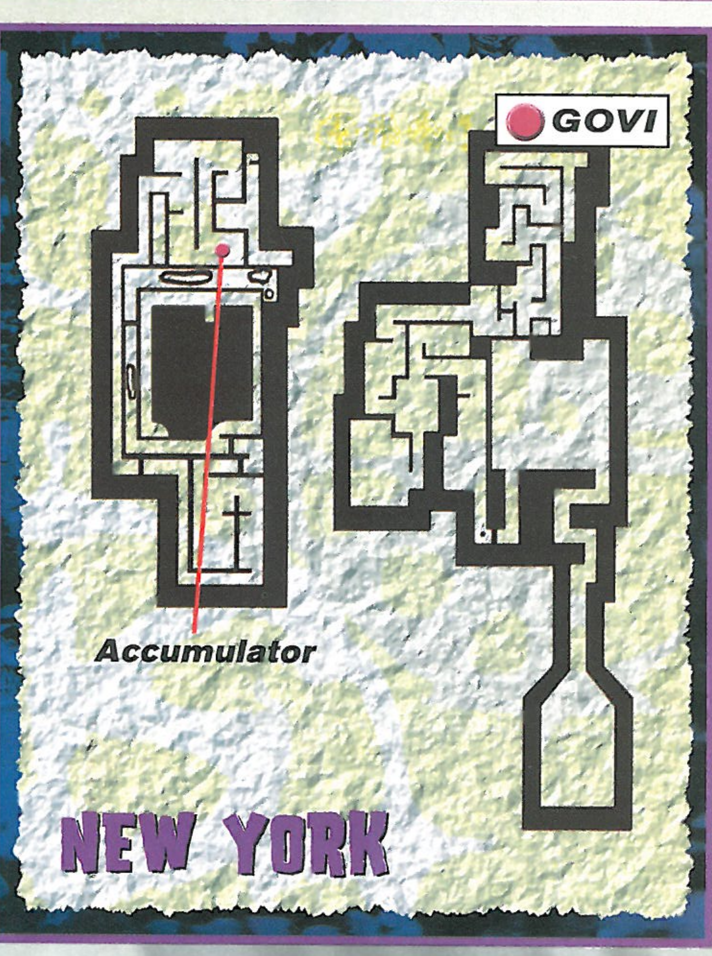


PASOS RÁPIDOS

- *Usar el Retractor para abrir el Cisma de Avery.*
- *Entrar en el nivel y derrotar a Avery.*
- *Coger el Prisma y el Alma Oscura.*
- *Abrir la Puerta-Alma con el Prisma*
- *Nivel de Sombra 9.*
- *Total de Almas Oscuras = 104.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, Mundo Real Oscurecido.*

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-9/ALMAS OSCURAS-103







NIVEL 32

ASILO MOTOR 3

Cuando aparezcas al otro lado, despacha a los tiradores que estarán esperándote con aviesas intenciones. Busca y usa el interruptor que abre las puertas del fondo de la habitación. Tendrás que hacer un **salto en diagonal** para pasar del puente al cable. Hay también un par de puertas cerradas a cada lado del puente, pero no hay que preocuparse de eso... todavía. Una vez que has cruzado, el camino de la izquierda ofrece un poco de munición, mientras el de la derecha te enfrenta a algunos de esos "tíos grandes". Machácalos y después tírate al nivel inferior. **Usa la Llave del Ingeniero y liberarás a dos Formas Verdaderas**. Si necesitas **Shadow Power,** hay recargas en la parte superior de la estructura donde está situado el mecanismo que acabas de usar. Elimina a los nenes y sigue hasta otra serie de puertas, hasta encontrarte en un largo pasillo. Al final, a la derecha, hay un túnel por el que puedes trepar. Ve por él hasta encontrar unas pocas de esas enormes puertas que has estado viendo hasta ahora, además de una puerta cerrada y otra abierta. Obviamente, ve por la abierta. **Llegarás a la habitación de control número 3.** Echa un ojo al diario de Jack y verás que el código que debes utilizar es **"3, 1, 2"**. Estupendo, ya hemos parado el tercer pistón. Poco a poco, nos vamos acercando al final. Continúa, continúa...

PASOS RÁPIDOS

- *Recoger dos Almas Oscuras de las Formas Verdaderas.*
- *Desactivar el tercer pistón con la clave "3, 1, 2".*
- *Nivel de Sombra 9.*
- *Total de Almas Oscuras = 106.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, Mundo Real Oscurecido.*

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-9/ALMAS OSCURAS-104







NIVEL 33

ASESINOS EN SERIE

Si vas a terminar el juego "en serio", recogiendo las 120 Almas Oscuras, primero **debes visitar y eliminar a cada uno de los Asesinos en serie.** Suponiendo que ya has eliminado a Avery Marx y Jack the Ripper, debes dirigirte a la **Cárcel del Condado de Gardelle, en Texas, y enfrentarte a Marco Cruz, Milton Pike y el jefe de todos los asesinos, Victor Batrachian.** Ahora que el Mundo Real está Oscurecido, podrás dañar a Milton y Marco.

Nota: Si todavía no has encontrado el **Enseigne,** es hora de hacerse con él. **Vuelve al Erial, cerca del Templo de la Vida,** y lo encontrarás cerca de una **Puerta Ataúd de Nivel 6. El Enseigne es un escudo vudú** que puede venir muy bien en los difíciles enfrentamientos que se avecinan. **Absorbe energía del enemigo,** con lo que un ataque continuado puede mantenerte a salvo.

Cuando vuelvas a ver a Milton y Marco utiliza el Baton y verás lo poco que te duran. Una vez tumbados, dales la puntilla con la Shadowgun, por aquello del ahorro y busca ítems tranquilamente por el recinto. Cuando hayas terminado, **vuelve a la Catedral, encamínate a la última Puerta-Cisma y usa el Retractor.** Cuando hayas entrado en la guarida de **Batrachian (la zona con un lagarto en la puerta)** te verás inmerso en una especie de galería de arte demencial. La última puerta de la izquierda lleva al **patio de la Cárcel de Gardelle.** Allí te enfrentarás a un helicóptero que te puedes cargar más fácilmente si te quedas parado nada más salir al patio, en la puerta. Y si además usas la **MP-909** contra él, casi tienes un seguro de vida. Ahora busca la habitación donde te enfrentaste con Milton. Si buscas por la esquina de abajo a la izquierda de la sala, encontrarás un agujero en la pared que lleva a un patio. Aquí tienes que buscar un panel con una Key-Card dentro (y una manita fuera, agarrando la Key-Card, ¡cachis...!). Una vez conseguida la Key-Card, corre hacia la máquina.

Ahora ve donde está el helicóptero y sube a la cornisa. La puerta del final está abierta. Por el camino, cuidado

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-9/ALMAS OSCURAS-106

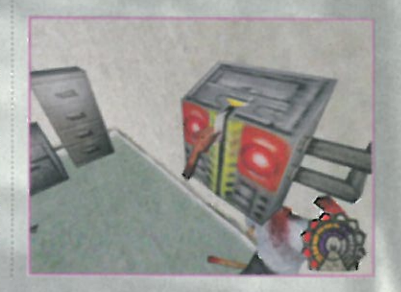
BATALLA FINAL

ALMAS OSCURAS



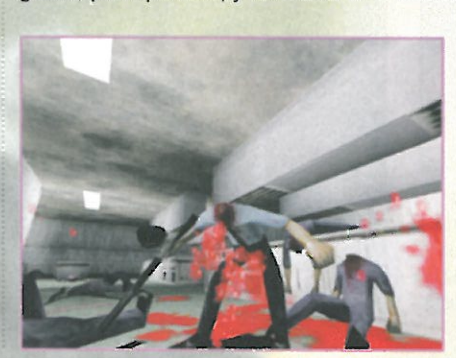








con los señores sin cabeza, que aún quieren guerra. Entra en la puerta de al lado del helicóptero y baja las escaleras. Dentro hay otra máquina con **Key-Card.** Úsala y sal por la puerta recién abierta. Cruza el patio hacia la puerta que ves al otro lado y encontrarás otro camino recién abierto. A la derecha hay un gimnasio, pero el meollo está más adelante, en un brillante **agujero rojo,** en la pared. Si intentas pasar, te harás pupita, así que sube la escalera de al lado de las turbinas. Otro mecanismo de **Key-Card,** sí. Agarra la tarjeta y úsala en el gimnasio. Sigue adelante y saldrás a otro patio de la prisión, pero... ¡con una Puerta-Cisma! No, aún no toca entrar ahí. Busca y sigue las escaleras hasta llegar a otro mecanismo de Key-Card, que encontrarás tras pasar por un sembrado de cuerpos decapitados. Sigue por la puerta de al lado del sembrado y ábrete camino hasta llegar a una zona donde puedes escalar y subir un piso, pasado el cine de la "breva demasiado madura". Ve hasta una **sala de billar y verás un agujero en la pared.** Sal por él y ve hasta la Puerta-Cisma por donde llegaste para enfrentarte a Milton. A su izquierda hay una palanca. Púlsala, tírate por el hueco y sigue el **camino de luces rojas.** Hay muchos mecanismos de Key-Card que deberás activar uno a uno para ir abriendo las puertas. Sigue hasta encontrar a Batrachian. Elimínalo con gracia, para que rime, y obtendrás el Prisma y el Alma Oscura correspondiente. **Esto te transportará de nuevo a Asilo: Motor.** Aquí sólo debes encontrar las pocas Almas Oscuras que quedan y... bueno, y **destruir a Legión y a su Forma Verdadera.**



Nota: **Destruir a Legión es mucho más fácil si tienes el Violator.** Pasa a la siguiente sección si quieres conseguirlo antes del enfrentamiento final.

Para destruirle, sigue a Luke por las salas del Motor. Al final llegarás a un lugar que recuerda un "salón del trono". Luke espera sentado. Después de conversar con él, aparecerá Legión. Te verás metido en una lucha de espadas en la que derrotarás a Legión... pero sólo un poco. Es ahora cuando su Forma Verdadera saldrá a la luz. Depende de las armas que lleves para que todo sea más o menos fácil, pero vamos, dar vueltas alrededor y esquivar rodando, sigue siendo útil. Tras destruir a Legión, mira a ver qué pasa con Luke, contigo, con la Zona Muerta... Mejor entérate viendo el final.

PASOS RÁPIDOS

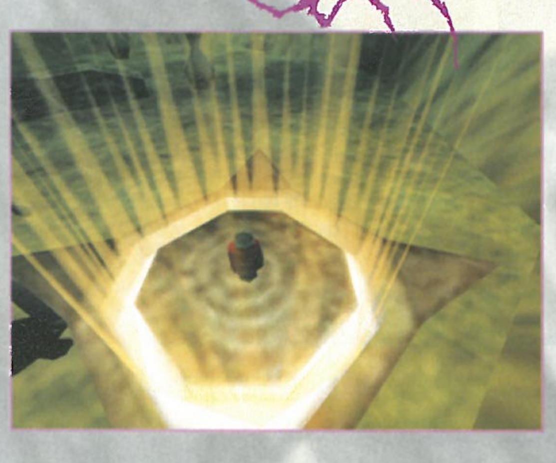
- *Explorar la prisión, recoger la Key-Card y las armas.*
- *Usar el último Retractor para entrar en la Puerta-Cisma de Batrachian.*
- *Eliminar a Marco, Milton y por último, Batrachian (3 Almas Oscuras).*
- *Usar el Prisma de Batrachian para abrir y entrar en la última Puerta Alma.*
- *Volver a Asilo: Motor y recoger 6 Almas Oscuras.*
- *Asegurarse de que el Motor está apagado con las combinaciones adecuadas.*
- *Seguir a Luke por el Motor, enfrentarse a Legión, descubrir el secreto de Luke, destruir a Legión ¡y el Asilo entero!*
- *Nivel de Sombra 9.*
- *Total de Almas Oscuras = 115.*
- *Poigne, Gad Toucher, Gad Marcher, Gad Nager, Mundo Real Oscurecido.*

NIVEL 34

CALABASH Y VIOLATOR

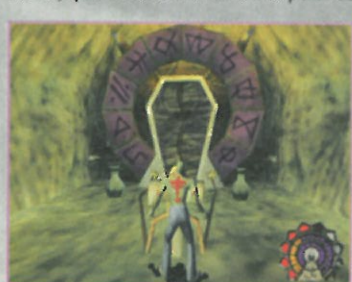
Ahora que has "conquistado" la Zona Muerta, te preguntarás **qué más queda por hacer.** Pues, de momento, **conseguir todas las Almas Oscuras. Pero también el Violator.** Para ello, primero **debes encontrar los cinco Accumulators** escondidos en el juego. **Hay tres en el nivel de la Cárcel de Gardelle, uno en New York, y uno en Londres.** Úsalos en **Asilo: Juegos,** donde descansa la gigantesca Forma Verdadera durmiente. **El Violator es un arma genial,** pero consume más munición que Rambo en sus mejores momentos. Aunque es muy divertido usarlo, **guárdalo para el enfrentamiento final con Legión.**

Lo siguiente es **encontrar el Calabash,** que abre todas las inscripciones



con su signo grabadas en el suelo, en algunos lugares. Necesitas estar en **Nivel de Sombra 9,** y lo encontrarás tras la **Puerta Ataúd de Nivel 9 en el Templo de la Sangre.** Con él tendrás acceso a dos Almas Oscuras en el Templo de la Sangre, otra en Bayou Paradis (bajo la cripta del cementerio), otra en el Templo del Fuego, y por último una más en el Templo de La Profecía.

¿Y qué porras me puede quedar por hacer ya?, te dirás. Bueno, podrías encontrar todas las Almas Oscuras que te hayas podido dejar y llegar al **Nivel de Sombra 10,** que te permitirá abrir la Puerta Ataúd de Nivel 10 que hay en lo alto de una **catarata de sangre,** allá en las **Puertas Óseas.** Encontrarás un segundo Violator con el que hacer el burro, y por fin podrás llamarte a ti mismo **"El Señor de la Zona Muerta".**







PASOS RÁPIDOS

- *Conseguir los 5 Accumulators (3 en la Cárcel, 1 en Londres, 1 en New York).*
- *Ir a Asilo: Juegos y usar los Accumulators para conseguir el Violator.*
- *Conseguir el Calabash y localizar las 5 últimas Almas Oscuras:*
  - *2 en el Templo de la Sangre.*
  - *1 en Bayou Paradis, bajo la cripta del cementerio.*
  - *1 al final de las escaleras en el Templo del Fuego.*
  - *1 tras la puerta del Templo de la Profecía.*
- *Conseguir el segundo Violator tras la Puerta Ataúd de Nivel 10.*
- *Nivel de Sombra 10.*
- *Total de Almas Oscuras = ¡¡¡120!!!*

HYBRID HEAVEN

¡Dios mío, ha vuelto a ocurrir! Incomprensiblemente, la tierra se ve amenazada por alienígenas otra vez. Pero entre vuestra pericia con el pad y la guía que nos marcamos en Nintendo Acción, creemos que no van a tener ni una posibilidad.

BIOWEAPON STORAGE — FASE 1

La aventura comienza con un desamparado Díaz vagando por los intestinos de la base subterránea. No sabe quién es, ni qué tiene que hacer, ni dónde ir, pero todo el mundo lo trata como si fuese un convecino más. Se trata de un primer nivel donde hacernos con los controles y los combates por turnos sin complicarnos mucho la vida.



1 A menudo encontraremos un **pasillo cerrado por una verja** de hermoso colorín. Busca un **interruptor** del mismo color (en este nivel suelen estar cerca de la misma verja) y chamúscalo con tu Defuser. A veces están bien escondidos, ojito.



2 La única ruta disponible nos llevará a una extraña máquina de peculiar lenguaje. Para cuando nos demos cuenta, habremos **desactivado el sistema de seguridad.** ¿Somos unos traidores?



3 Aprovecha los primeros combates para **aprender golpes básicos.** Importa más completar nuestra lista de golpes, que ganar deprisa o sin daño.



4 La única complicación sería en este nivel es su **jefe final.** Mantente lejos de él hasta tener preparado un combo de dos golpes. Descárgalo contra él luego.

5 **Si nos quedamos demasiado cerca** después de golpear, el amigo nos despachará con una onda de fuego verde contra la que no podremos hacer nada.



6 **Nunca dejes que te agarre** o puedes observar cómo te deja inconsciente y te destroza antes de que puedas levantarte. Tu bajo nivel de vida hará el resto.

DR. BROSS LABORATORY — FASE 2

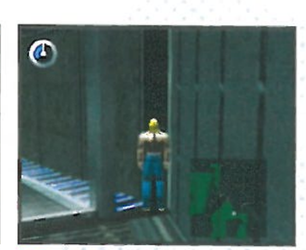
El Dr. Bross es un hombrecillo de pelo verde y estrafalaria pinta que está empeñado en comprobar nuestro aguante con un alien tremendo pegado al trasero durante toda la fase.



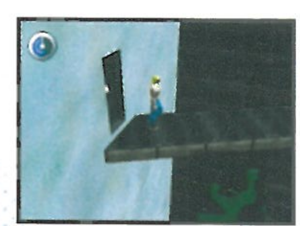
1 Aquí tenéis al **descomunal bicho que nos perseguirá.** Busca recovecos o esquinas, porque él es más rápido que tú en carrera. Si ves que te va a coger sin remedio, intenta un giro de 90º.



2 **Continuar aprendiendo golpes** es fundamental. Aquí nos encontraremos con nuevos rivales, como este GOMEISA, un wrestler del que podemos aprender varios agarres muy útiles.



3 Ten un **ojo pegado al mapa** cuando huyas del pelmazo de alien para comprobar por dónde seguir. Por ejemplo, la tercera vez que nos lo encontremos, la única salida es este estrecho pasillo.



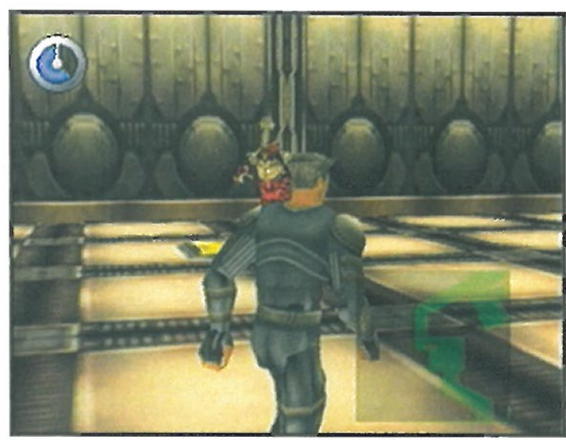
4 Una vez haya cambiado la cámara para mostrarnos la pasarela entera, el control se hace bastante difícil. Al cruzar la segunda línea, la **plataforma comenzará a avanzar** automáticamente llevándonos hasta los robots volantes y sus lasers. Para colmo no veremos la posición exacta de los robots para enchufarles con el Defuser. Intenta acabar con los que puedas antes de cruzar la puerta.



5 No es un enemigo final, pero es realmente peligroso este ¿humano? de color verde. Un gran luchador del que intentaremos **aprender puñetazos y patadas,** pero nunca agarres. Lo más probable es que, al intentar aprender alguno, nos sorprenda con un **Piledriver** y nos deje inconscientes. Una vez en el suelo, no dudará en hacernos un par de llaves que terminen con la energía.

CLONE STORAGE FACILITY · FASE 3

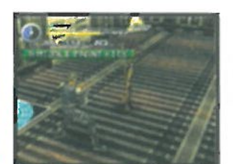
Ya sabemos quienes somos y que pintamos aquí. Lo malo es que ahora nuestros enemigos también saben todo eso y no están dispuestos a dejarnos vivir mucho más. Las cosas empiezan a complicarse y no tendremos tanta libertad combatiendo.



1 La forma de combatir tiene que cambiar a partir de ahora. Esperan muchos enemigos nuevos y también muchos combates, de manera que **mantén siempre el nivel de energía bien alto** por si acaso. Es un consejo.



2 **No te obsesiones con aprender** golpes en las primeras luchas. Será más fácil poco después.



3 Las **Front Kick** son duras y bastante rápidas. El "cabeza de medusa" nos las enseñará.



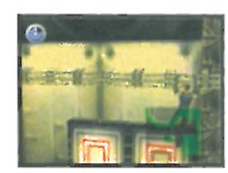
4 Esta especie de aspiradora no traerá problemas si nos alejamos y usamos el **Defuser.**



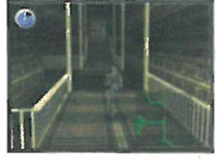
5 Al luchar contra los **híbridos trajeados,** mantente cerca para evitar sus disparos.



6 Puedes eludir tres combates entrando por la **primera a la izquierda,** pero no son tan difíciles.



7 Salta y **agárrate a las tuberías** para cruzar al otro lado. No olvides coger todos los ítems.



8 Ni pienses en saltar, bruto. Coge el **camino de la izquierda** para llegar al otro extremo.



9 Este bolón grasiento nos atacará con su **aliento envenenado** en cuanto nos alejemos.



10 Así que lo mejor es que **te pegues a él,** ya que en el cuerpo a cuerpo es bastante lento y torpe.



11 **También las medusas envenenan,** pero son bastante mejores luchando de cerca.

APRENDE EN ESTA GUÍA LAS MEJORES TÁCTICAS PARA COMBATIR EN HYBRID HEAVEN



12 Aprovecha los combates de trámite para practicar, puesto que **cuanto más utilices un golpe, más efectivo se hará.** Los agarres son bestiales a la hora de hacer daño usando una sola barra, y siempre puedes completarlos con alguna llave o pisotón cuando el enemigo intente levantarse. Usa también combos para practicar.



13 **Perseguir a Kevin** es lo principal ahora, pero no te saltes ningún ítem por ir demasiado deprisa, que él siempre vuelve a aparecer. Cuando lleguemos al **laberinto del suelo rojo,** lo único que tenemos que hacer es ir hacia la izquierda hasta el final y luego hacia delante. Kevin nos estará esperando para provocarnos.



14 La verdad es que sin corbata Kevin asusta bastante más. El **primer combate de verdad complicado** del juego está aquí, contra un enemigo que lucha a muerte y nos encasqueta combos al mínimo descuido. Lo peor es que **puede dar un paso después de elegir el golpe,** por lo que la única opción viable es cubrirse.



15 La mejor táctica de ataque es esperar a tener un **combo importante** y descargarlo luego.



16 **Cubrirse siempre** evitará daños mayores, pero aun así no dudes en utilizar **ítems curativos.**



17 La **Memory Card** que necesitas está sobre la mesa de Kevin, dentro de un **pequeño cubo.**



18 Recoge todos los **ítems del Hideout** antes de volver a hablar con el Presidente de USA.



19 Tras la charla, vuelve a **coger los ítems** (aparecerán otra vez) y **sal por el túnel.**

TRUCOS · CONSEJOS

Hybrid Heaven se compone básicamente de combates, de modo que allá van unos consejos básicos. *Primero, escoge tu forma de luchar.*

Boxer: *Los boxers utilizan los puños y la cabeza. Aunque los puños pueden no ser muy fuertes al principio, se potencian con el tiempo. También utilizan el agarre Head Butt.*

Kicker: *Utilizando principalmente las piernas, los kickers son los luchadores más fáciles de obtener, ya que las patadas casi siempre llegan al objetivo, potenciándose con rapidez. Si es la primera vez que juegas, te recomendamos que te decantesporunkicker.*

Wrestler: *Basan sus ataques en los agarres. Es arriesgado ser un wrestler a piñón fijo, ya que algunos enemigos no pueden ser agarrados. Sin embargo, sus golpes son totalmente mortales.*

Prueba a combinar estos tipos para encontrar tu forma de luchar, ya que no suele ser muy útil potenciar sólo un tipo de lucha.

¿Cómo responder si nos atacan?

Guard: *Este comando se utiliza para reducir el daño del golpe. Su efectividad depende de la distancia a la que estemos del adversario. Por ejemplo, contra un golpe a media altura es bueno encontrarse a media distancia, mientras que un golpe bajo se defiende mejor a corta distancia. Memorízalo.*

TRUCOS

CONSEJOS

Step: *Dar un paso atrás o hacia un lado puede sacarnos de la línea de ataque enemiga. De todas formas, funciona mucho mejor de lejos y para esquivar proyectiles.*

Counter: *Se trata de hacer un movimiento para esquivar el golpe enemigo y descargar uno nosotros a continuación. De lejos no es nada efectivo, ya que aunque esquivemos su golpe, el nuestro tampoco llegará al adversario y habremos malgastado una barra. De cerca tampoco es que sea un filón, pero si acertamos a esquivar su golpe, nuestra respuesta conseguirá hacer más daño del que haría normalmente.*

Cuando nos agarren...

Escape: *Muy útil, porque permite zafarnos del enemigo sin sufrir daños, aunque no es que funcione muy a menudo. Va mucho mejor si te están agarrando por detrás.*

Take Fall: *Reduce el daño a la mitad. Ocurre a menudo y es una buena táctica.*

Reversal: *Eres tú el que ejecuta la llave. Casi nunca ocurre, pero cuando funciona es letal.*



Mira de vez en cuando el apartado Tech List (pulsando Start) para saber qué golpes tienes que utilizar más. Si sólo atacas con unos pocos, nunca subirán de nivel. Enriquece tu catálogo de "galletas" y triunfarás.

WEAPON FACTORY — FASE 4

Largo y laberíntico es el camino que conduce a los niveles inferiores de la base alienígena. Defendida por multitud de robots y con montones de interruptores que estallar, la ruta no se presenta como un paseo dominguero, no. Menos mal que estamos aquí.



1 **Los robots** no se andan con tonterías, son funcionales como ellos solitos: eficaces tanto en los agarres como en los golpes. Pero aún no se ha construido un robot que **soporte un buen par de combos.**



2 Algunas salas de la fase tienen una **verja protectora** que no se desactiva encontrando el interruptor, sino venciendo al enemigo que hay en esa misma sala. Normalmente contienen **ítems** que vienen de perilla para los combates posteriores.



3 Tras subir el **primer ascensor** nos encontraremos con una verja tras otra. El interruptor SIEMPRE está en el pasillo contrario al que estemos, por lo que nos va a tocar ir de un lado a otro continuamente. Bueno, al final siempre hay una salida.



4 El primer Robot de espalda ancha que encontraremos está en el **montacargas.** Este engendro dispara una y otra vez en cuanto nos alejamos un poco. No queda más remedio que **cubrirse,** ya que dar un paso lateral no suele solucionar mucho.

WEAPON FACTORY ES UNA TREMENDA FASE, TANTO EN EXTENSIÓN COMO EN DIFICULTAD



5 Para evitar su ataque especial tenemos que **pegarnos a su espalda,** saliendo de esta manera de su campo de visión. Cada vez que gire, haz lo mismo que él. Al principio es difícil, pero tras un par de combates podremos **predecir sus movimientos.** Aprovecha mientras para cargar un combo guay y mandarlo a dormir.



6 Otro nuevo tipo de robot, y otra nueva táctica a utilizar. Este modelo camina por el escenario sin ningún sentido aparente, por lo que bastará con **mantenernos muy lejos de él para cargar un combo** de los que duelen y acercarnos cuando esté de paseo para pillarle desprevenido. Repite la táctica hasta que se canse de vivir.



7 En esta parte del nivel lo más acertado es **bajar primero por el interminable pasillo** esquivando los lanzallamas (basta con saltar). También encontraremos robots volantes y demás enemigos sin importancia.



8 Una vez estés en el otro lado, **destruye el interruptor** y vuelve por donde viniste para salir por la otra puerta. Todo esto hay que repetirlo poco después. Y no olvides **saquear los armarios** que encuentres.



9 Esperamos que vayas bien provisto de **ítems curativos,** porque los vas a necesitar. La avalancha de disparos puedes esquivarla si te tumbas en el suelo, te levantas, disparas con el Defuser y vuelves a tumbarte.



10 La comunicación entre salas llegando al final del nivel es de un solo sentido, y se hace por medio de estas **cintas transportadoras.** Procura **evitar los combates** si no vas muy bien de ítems curativos.



11 El extraño aparato que cambia de verde a rojo sirve para **variar la dirección de las cintas** transportadoras por las que tenemos que desplazarnos.

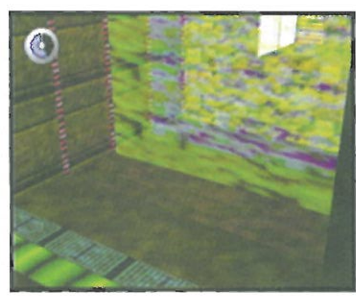


UNDERGROUND SHELTER LOWEST

Seguimos buscando como posesos el Navigator, esa "cosa" (nadie nos ha dicho exactamente en qué consiste el cacharro) que nos permitirá devolverle el control de la nave a los Gargatuans. Ya tiene que andar cerca, porque, como indica el nombre de la fase, éste es el piso más bajo del complejo subterráneo. No hay para echarse a temblar, total, porque haya una exhibición de híbridos defendiendo la zona... Bueno, que nos vamos.



1 Al principio vamos bajando a trompicones por **estrechas y tortuosas salas.** Rebusca en cada rincón oscuro, porque los **ítems** que saquees ahora serán un seguro de vida más tarde.



2 LLegamos a la primera estructura circular. Podrás comprobar que, tras machacar un híbrido, puedes **desactivar una barrera** de las cuatro que taponan la salida del lugar.



3 **Nuevos enemigos** se presentan desde los primeros compases. Éste de extraña apariencia puede enseñarnos algún **agarre por detrás** y, con suerte, alguna llave simple.



4 Es probable que se te haya escapado algún agarre en las fases anteriores. Si no tienes el **Head Butt,** el sorprendente hombre sin piel de aquí arriba te lo enseñará amablemente.



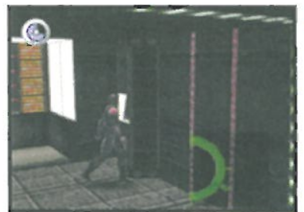
5 Las **ranas bípedas,** y en especial éstas amarillas, siempre empiezan los combates echándose al gaznate un **Speed Enhancer.** Si están muy cerca, cubrirte no servirá de nada.



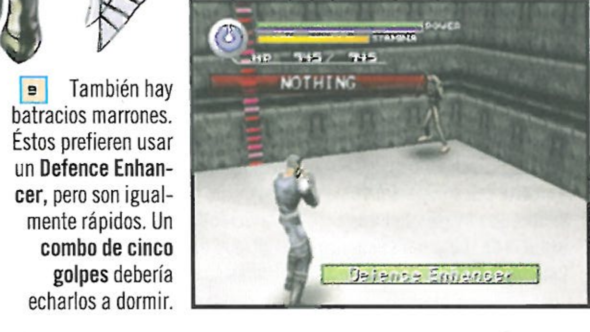
6 Los batracios sólo tienen un agarre, el **Knee Twister.** Se trata de retorcer la rodilla del contrario a la vez que hacemos que pierda el equilibrio. Apréndelo lo antes posible y dales duro.



7 La abominación aquí presente, que parece el hermano mayor de un GOMEISA, golpea muy fuerte. **Puede dar un paso antes de atacar,** de manera que lo mejor será **cubrirse siempre. Y aguantar sus golpes.**



8 En la segunda estructura circular, detrás de las barreras hay **dos interruptores.** Actívalos y vuelve hacia las puertas que antes estaban cerradas para ponerte ciego a ítems.



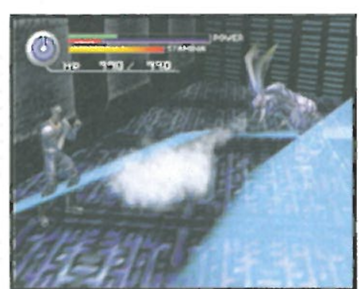
9 También hay batracios marrones. Éstos prefieren usar un **Defence Enhancer,** pero son igualmente rápidos. Un **combo de cinco golpes** debería echarlos a dormir.



10 La operación de los dos interruptores tras las barreras en la estructura anterior la podemos repetir también en ésta. Ya sabes, **no dejes nada.**



11 Ya, ya sabemos que **el generador** no da muy buen rollo, pero tenemos que bajar resbalando hasta él para avanzar.



12 El monstruito de hielo tiene un **Special de corto alcance,** de manera que mantente lejos, carga un combo, y acércate luego.



13 El cabezón de tierra sólo aparece cuando estamos cerca de él. Tan sólo **mantente retrocediendo** hasta que cargues un combo.



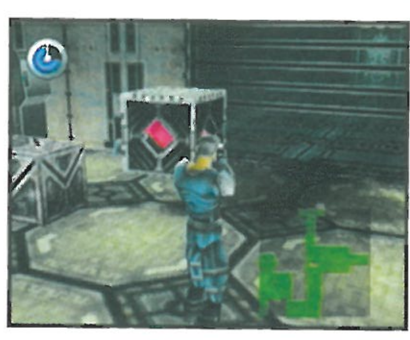
14 **El de viento es lo peor.** Su Special hace mucho daño. Carga cuanto antes un par de combos y recarga tu energía a la mínima.



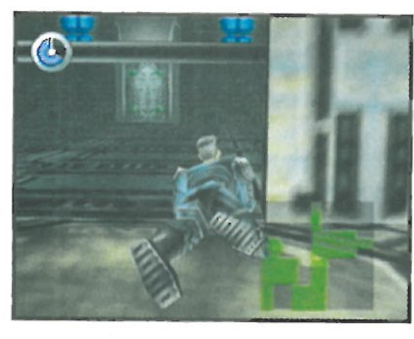
15 **Pégate a la pared y utiliza Step** para esquivar los proyectiles del monstruo de fuego. Cargar dos combos y morir es todo uno. Aprende de nuestra experiencia.

BIOWEAPON FACTORY

Vaaaya! Así que ESO era el Navigator. Bueno, pues ahora que lo tenemos seguro que algún malvado nos lo querrá quitar. Lo mejor sería llevárselo a los Gargatuans, que estarán en su covacha. Pues para eso tendrás que cruzar "Bioweapon Factory". Y, que yo sepa, con "Bioweapon" se refieren a híbridos, híbridos, y más híbridos. Al final de la fase, te espera otra vez el DR. Bross con sus aliens.



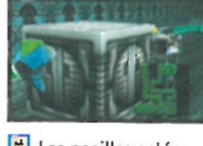
1 **Destroza el cubo** para recoger el ítem. Después puedes darte la vuelta y hacerle una visita de cortesía al **Naos** de la habitación de la izquierda antes de...



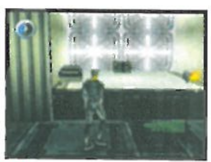
2 ...colarte bajo la valla bien pegadito a la derecha, para que no te alcance el lanzallamas que la custodia. Como siempre, **saquea las cajas** antes de salir.



3 El chiquillo de piel de presidiario no debería presentarnos ningún problema. Tampoco es que pueda enseñarnos demasiado. Dale boleto.



4 Los pasillos están plagados de **robots voladores.** Ve reventándolos uno por uno o te acribillarán. Y cuidado con los que se esconden.



5 En esta sala, dirígete primero **a la izquierda,** porque, aunque parezca que no hay salida, podemos colarnos en un pequeño habitáculo.



6 Por mucho que parpadee, el tío del cuerno en la frente sigue siendo un pobre desgraciado. Un **combo de cinco** debería acabar con él.



7 Muy hábiles se creerán poniendo **el interruptor ahí arriba.** Está en la pequeña sala con muchas computadoras y el... ¿sillón de dentista?



8 Alien morado al canto. Nos mostrará unas cuantas veces cómo se hace un **Back Headcrush**. Apréndetelo y no se hable más.



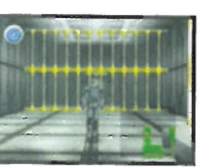
9 Mira bien las **estructuras con rejas.** Siempre hay alguna que no tiene, y dentro suele haber ítems de esos que nos alegran la vida.



10 El menda verde de la segunda fase nos queda ahora mucho menos grande. **Aprende agarres de él,** que se sabe muchos y buenos.



11 **Lío de interruptores.** En cada planta debemos destruir un interruptor y subir. Unas veces están más cerca, otras menos, pero siempre están.



12 La **barrera amarilla** se desactiva deshaciendo todo el camino, es decir, bajando de nuevo por los ascensores hasta la planta más baja.



13 Ahora, **cambia el código de tu "Code Key"** y vuelve hacia la puerta que hay junto al lugar donde estaba el **interruptor naranja** antes de que lo hicieses estallar. El del cuerno no da problemas.



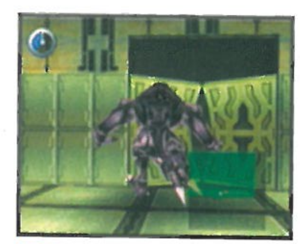
14 Con un poco de paciencia, podemos sacarle al hombrecillo a rayas el **Neck Scissors Whip** (agarre) y **Sharp Shooter** (agarre en el suelo). Repetimos, se requiere paciencia.



15 Las carreras que se pega la mole con pinchos son fácilmente aplacables, **atacando cuando venga corriendo hacia nosotros.** No podrás cargar grandes combos por falta de tiempo.



16 Deja que sea él el que se mueva. Así, cuando quiera atacarte con su **Special de viento,** se alejará y tendrás espacio de sobra para esquivarlo usando el **comando Step.**



17 **Huye del alien azul** mientras el rojo bombardea el escenario con sus bolas de fuego. **Los proyectiles dañarán al primero** si lo mantienes cerca de ti. Hazlo unas cuantas veces y morirá.



18 El pobre alien rojo se ha quedado solo y nos persigue en busca de cariño. **LLévalo hasta la puerta que hay en una de las paredes de la sala** y esquívalo en el último momento para que choque contra ella. A la tercera caerá.



19 El **Dr. Bross en persona** se decide a plantarnos cara. Ademas de feo, es rápido y fuerte. Tiene un **Special de fuego y otro de hielo** (el último especialmente molesto, porque paraliza). **Evita a toda costa la media distancia.**



20 Es hora de mejorar nuestro estado usando algún **potenciador** (o Enhancer) y también **ítems para bajar la potencia del enemigo** (o Drainers). Utiliza al menos uno de cada, porque el DR. Bross nos supera en todos los aspectos.



21 Tienes que **cargar más de dos combos de cinco,** y que se deje coger, para cargarte al desgraciado éste. Cualquier otra cosa (léase agarres y similares) terminará con nuestros huesos desmenuzados en el suelo.

22 De vuelta en el **Hideout,** nos lo encontraremos desierto. Saquea lo que los Gargatuans tuviesen en la nevera, **salva el juego,** y entra en la sala donde debería estar el presidente. ¡Sorpresa, majete!



Los Gargatuans no dan señales de vida, el presidente no aparece, no tenemos ni idea de qué hacer con el Navigator, y Díaz ha estado a punto de comerse nuestros higadillos. Con tal panorama, correr despavorido a algún lugar que no se esté cayendo a pedazos sería lo ideal, pero es que TODO se cae. En fin, habrá que seguir adelante a ver qué tal se nos da eso de sobrevivir...

1 Cruza la estructura circular para introducirte por la única puerta existente. Allí está el **interruptor azul** que necesitas destruir para seguir tu camino. Vuelve después hasta donde comenzaste y baja por la rampa.

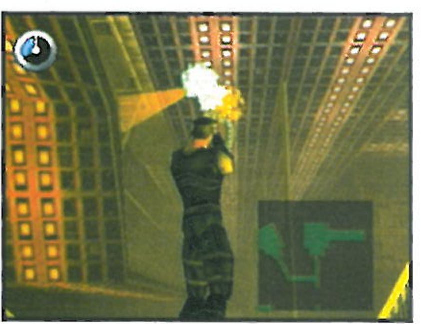
LA SITUACIÓN ES CRÍTICA. TODO SE DERRUMBA A NUESTRO ALREDEDOR. NO HAY PRESIDENTE, NO SABEMOS QUÉ HACER...



2 No, a nosotros tampoco nos inspira mucha confianza el puente éste, pero tranquilos que no caerá. Haz **estallar todos los robots de seguridad,** porque cada uno de ellos contiene un **recargador de energía.**



3 Si sales por la puerta de la izquierda, combatirás contra un hombrecillo a rayas. Aparentemente el pasillo termina donde empiezan las llamas, pero **tras ellas descubrirás un robot volante** con su recompensa.



4 Cuando hayas cruzado el puente, date media vuelta antes de salir. Tres **androides** te miran desde las alturas esperando a que los revientes con el Defuser.



5 Abrir la puerta de la izquierda sólo te traerá problemas, pero si el mal ya está hecho, mantente arriba y **utiliza el Defuser** contra el robot.



6 Cuando abras la puerta de la derecha te encontrarás con dos caminos. **Ve por el que baja y cambia el código de la "Code Key".**



7 Vuelve luego hacia la puerta que hay junto a la máquina para **salvar la partida,** y recoge tres valiosos **Raisers** en el laberinto.

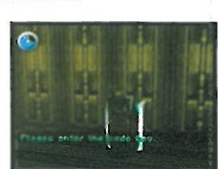




8 Ahora coge el **camino ascendente** y sube por las escaleras. Para desactivar estas barreras sólo hay que pulsar el interruptor. Increíble.



9 Dirígete al **final del pasillo** siguiente para recoger los **ítems que hay tras el fuego** antes de entrar en las salas a tu izquierda.



10 **La máquina que permite cambiar el código** está entre dos de las susodichas salas de la izquierda. Recórrelas de atrás a adelante.

11 El **aspirador** residente en este sitio tan espacioso insiste en golpearse contra la viga. Aprovecha y dispara.

12 El **Special** del nuevo enemigo con pinta de **payasete circense** envenena. Ni hablar de las medias distancias.

13 Sigue siendo innecesario combatir aquí. El **intercambiador de código** permanece en la primera puerta a la izquierda.





14 Siempre que veas **llamas con una pared detrás,** investiga la zona. Suele haber un robot con regalito añadido.





15 **Potencia tus nuevos golpes** y agarres con el hombrecillo trajeado del final del nivel, que se deja coger que es un gusto.

TRUCOS

CONSEJOS

Combos útiles

*Suponemos que **al comienzo de la quinta fase** todo el mundo habrá obtenido ya la **quinta barra de combo.** Pues debéis saber que si los golpes están conectados de manera lógica, Slater terminará con un movimiento especial. Almacenadlos en la memoria de combos y usadlos. Allá van:*

#1: Left Low Kick, Right Low Kick, Left Middle Kick, Right Middle Kick, Left High Kick, "POWER AXE KICK"

#2: Right Low Kick, Left Low Kick, Right Middle Kick, Left Middle Kick, Right High Kick, "ROLLING SAVATE KICK"

Todos los golpes:

Puños: *Lower Punch, Lower Hook, Lower Uppercut, Mid Punch, Mid Hook, Mid Uppercut, Upper Punch, Upper Hook, Upper Uppercut, Upper Bacblow Punch.*

Patadas: *Low Kick, Low Side Kick, Low Front Kick, Middle Kick, Middle Side Kick, Middle Front Kick, High Kick, High Side Kick, High Front Kick, Back Spin Kick.*

Agarres: *Arm bar* ▶



Móntales la de Dios es Cristo con Rolling Savate Kick y Power Axe Kick. Además de llevarse cinco puntapiés, se van con un golpe especial de regalo que de media hace unos doscientos puntos de daño.

TRUCOS

Armlock Throw, Arm Throw, Backcrusher, Bodyslam, Braincrusher, Bridge Suplex, Head Butt, Headcrusher, Knee Kick, Knee Twister, Lift Up Vertical Drop, Neck Scissors Whip, Neck Throw, Pendulum Flip, Piledriver, Shoulder Buster, Side Throw, Shoulder Toss, Tackle.

Agarres por detrás: *Back Headcrush, Back Suplex, Back Bridge Suplex, Running Headlock.*

Golpes para hacer en el suelo: *Back Body Drop, Soccerball Kick, Stomp.*

Agarres en el suelo: *Arm and Neck Lock, Arm Crucifix Hold, Back Breaker, Boston Crab, Choke Sleeper Hold, Four Figure Lock, Knee Crucifix Hold, Leg Deathlock, Neck Lock, Neck and Leg Lock, Sharpshooter.*

Esperamos que con esta lista de golpes tengas claro qué es lo que te falta por aprender. De todas maneras, algunos golpes los verás antes de que puedas aprenderlos (como el ***Piledriver*** *en la segunda fase) y otros no los verás casi nunca (Upper Backblow Punch y Back Spin Kick) así que no te obsesiones con obtenerlos todos, que ya irán apareciendo.* ***Para aprender un golpe no basta con verlo, tiene que golpearte. Cada vez que aprendas un golpe o agarre, utilízalo mucho en los siguientes combates o quedará a un nivel muy bajo*** *comparado con el resto de tu repertorio. Y lo que es peor, el resto no subirá de un determinado nivel (23).*

CONSEJOS

CLONE CULTIVATION — FASE 8

Nos hemos colado en la zona donde vienen al mundo los híbridos. Podremos comprobar con gusto cómo la palman los aliens nonatos en una fase de transición que no presenta problemas graves ni enemigos realmente complicados.



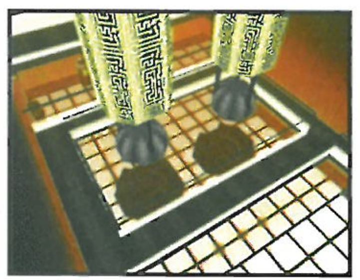
1 El **obeso bichejo** descarnado puede impresionar al principio, pero si nos mantenemos a corta distancia para que no nos envenene con su Special, veremos que **es un torpe irremediable.**



2 El alien de preciosa tonalidad magenta destapa sus habilidades como futbolista con un **remate en el suelo llamado Soccerball Kick.** Puede que te cueste un poco obtenerlo, pero perseverando todo se consigue.



3 Cuando ya lo hayas aprendido y decidas empezar a currarle, evita la media distancia, porque **tiene un Special corto congelante.** Carga un par de combos de cinco a larga distancia y acércate a él después para que pase a mejor vida.



4 **Tomar el camino de arriba tras el alien morado** nos llevará hasta un interruptor. Una vez pulsado, podremos acceder por abajo a varias cajas de ítems y a una **máquina para guardar tu posición,** que siempre viene bien.

JUNTO A LOS PUNTOS CLAVES DE CADA FASE, PODRÁS ENCONTRAR UNA COMPLETA LISTA DE GOLPES, COMBOS Y AGARRES.



5 En estas cuatro fases habrás visto muchos agarres desconocidos. Si se te ha quedado alguno descolgado, un buen momento para aprenderlo es el **combate contra el híbrido humanoide de aquí arriba. Se los sabe casi todos.**



6 **Aniquila desde la parte superior del foso** a todo bicho con tuercas que se menee por la zona. Luego podrás bajar a recoger la montaña de ítems sin perder ni un ápice de energía por el camino.



7 **Un nuevo tipo de enemigo** nos espera en uno de los primeros fosos. No tiene nada nuevo que enseñarnos. Más bien resulta bastante débil para las alturas de juego a las que estamos. Un combo basta.



8 Baja a los fosos cuando tu enemigo esté de espaldas. **Si lo cogemos por sorpresa comenzaremos el combate con un combo de cinco cargado** y no le daremos ni una oportunidad al bicho.

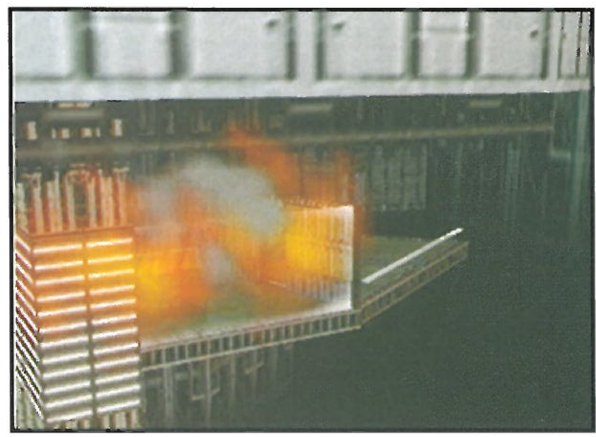


9 **El último híbrido de la fase sacude unos combos tremendos,** de modo que guarda las distancias. Puede utilizar agarres sin necesidad de cogernos, pero tranquilos que no son muy efectivos.

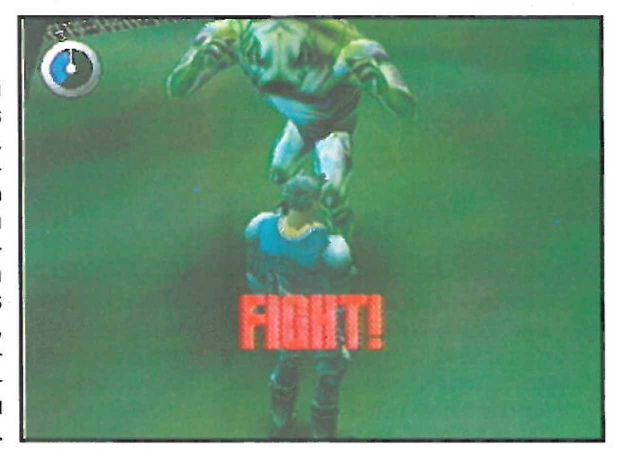
Ya estamos en el piso superior del complejo subterráneo, buscando una salida de este hormiguero que se cae a pedazos. Por supuesto, no somos los únicos que quieren salvarse de la masacre, y los híbridos se empiezan a preguntar porqué su maestro no los saca de allí. Pobres ilusos.



1 **Jerry** pretende salvar su mediocre vidilla de híbrido como sea. Por ello, a pesar de tener una trifulca con sus superiores, sabe que tendrá que matarte si quiere llegar a la superficie. **Perseguirle es lo que haremos durante todo el nivel 9.**



2 De cuando en cuando se nos mostrarán secuencias en las que **el complejo se derrumba** a nuestro paso. No hay que preocuparse, nunca se derrumbará con nosotros dentro, sólo es para acongojar.



3 **En cada sala encontraremos un enemigo.** Todos son conocidos por el público y no deberían plantear problemas. Aprovecha para potenciar tus mejores técnicas, ya que las necesitarás poco después, y **vigila tu nivel de energía.**

4 Algunas habitaciones de transición aparecerán repletas de **ítems.** Mirad bien y recoged todos los **Life Charger X y Battle Charger X,** que rellenan la energía. También encontraréis algún arma a la que tendremos que dar uso en los combates finales.



5 Ese **androide** que permanece suspendido en una zona donde el suelo se ha derrumbado, **contiene un ítem. Dispárale una vez** para que se ponga en movimiento y **llévatelo a tierra firme.** Dispara entonces una segunda vez.

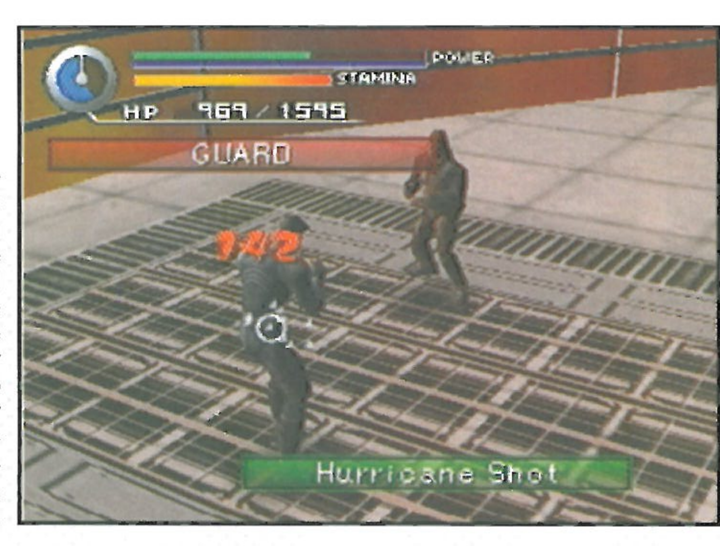


6 La mecánica de machacar un enemigo para que desaparezca la verja ya la conocemos. Esta vez es la única manera de **cambiar el código de la Code Key** y habrá que repetirlo **tres veces seguidas.** Los combates no presentan problema alguno.



7 En la zona anterior al último cambio de código encontraremos suspendidos en el aire **dos cubos destrozables.** Los enemigos que están sobre ellos contienen **ítems.** Así que ya sabes lo que tienes que hacer a continuación.

EL COMPLEJO SE DERRUMBA A NUESTRO ALREDEDOR. HA LLEGADO LA HORA DE ESCAPAR, CAIGA QUIEN CAIGA.



8 **Al fin nos encontramos con Jerry** y, tras la parrafada de rigor, comienza el combate. Lo primero que tienes que saber es que en cuanto te alejes un par de pasos te pondrá fino a disparos. **Solución: pégate a él.**



9 Ve minándole unos puntejos con **algún agarre al tal Jerry.** Si no lo haces con la constancia debida y en los momentos adecuados, **se recargará con un Life Charger X** justo después de endiñarle un combo y nuestros esfuerzos no habrán servido de nada. **Todos los jefes finales a partir de aquí lo hacen.**



10 Y, hablando de **combos,** ya que estáis podíais utilizar **los que publicamos unas páginas atrás,** puesto que los golpes con los que culmina la tanda son los que suponen la diferencia entre morir o recargarse. Así que ni una palabra más y vuelta a la lista de golpes y combos, porque esa información se pone de actualidad.

La última fase se compone exclusivamente de combates y secuencias en las que nosotros no intervendremos. Prepárate, que ya estás a punto de salir a la superficie. O lo que es mejor: de acabarte el juego, por fin.



1 El uso de cualquier tipo de **Drainer o Raiser** está completamente recomendado para la mayoría de los combates en esta fase. Cuando te den la primera galleta verás porqué lo decimos, majete.



2 **El Ion Shot de Hunter** es temible de lejos, pero en cortas distancias no hace demasiado daño.



3 El **maestro en forma de Gargatuan** tiene toda clase de Special que puedas imaginar, y los utiliza constantemente. De hecho, son los únicos golpes que usa. Lo único que podemos hacer al respecto es **cubrirnos cuando nos atrape.**



4 **Perseguirle por toda la estancia** cuando hallamos cargado un combo, es la única manera de hacer daño al enano cabezón. Cuidado, porque **si nos pegamos demasiado a él** nos alejará con una ráfaga de fuego azul y disparará después.



5 Pues no era tan enano, no. Si intentamos atacar de frente al maestro en su forma evolucionada, no conseguiremos lo más mínimo. **Simplemente sacará su Special** y no lograremos hacerle ningún daño, aparte de flambearnos vivos.



6 Una posibilidad es **usar todos los proyectiles** que tengamos a mano (el mando de control no entra en esa categoría).



7 La otra es **buscar uno de sus lados constantemente y girar al mismo tiempo** que él hasta que carguemos un combo. No intentes descargarlo por detrás porque tampoco funciona, tiene un **Tail Kick** que hace polvo. Por los lados, hijito.



8 Pesadito él, el maestro aún no se había deshecho de todos sus caparazones. **Colócate a media distancia y elude constantemente sus intentos de agarre** propinándole **dos toquecitos a la palanca** para dar un salto hacia el lateral.

9 Con esa técnica, podrás **cargar los combos sin darle mucho tiempo para utilizar un Life Charger X.** De nuevo recomendamos utilizar los **combos que tienen golpe final** para hacer el mayor daño posible al engendro éste.



10 **Díaz no se ha olvidado de nosotros y viene con ganas de camorra.** Es **el último combate,** así que puedes utilizar todo lo que te quede en el inventario sin ningún complejo. La verdad es que con eso debería valer para tumbarlo. Lo realmente malo sería que te agarrase él, porque si te da la primera, difícil está que te levantes.



11 Si eres un romántico y quieres cargártelo a tortazo limpio,ten en cuenta que **no dispone de ningún ataque a distancia** y carga el combo lejos. Admira el final y acuéstate, que mira las horas que son.

Mario Party

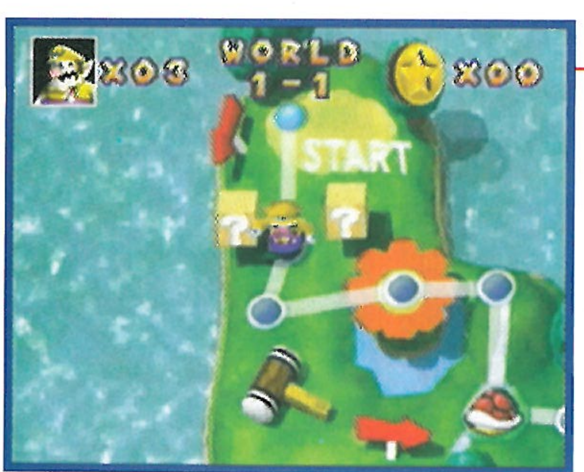
Conviértete en una Superestrella



Después de jugarnos «Mario Party» de arriba a abajo y darles una soberana paliza a los contrincantes, imaginaréis que nos sabemos todas las triquiñuelas. Ahora mismo las compartimos.

LA ISLA DE LOS MINIJUEGOS

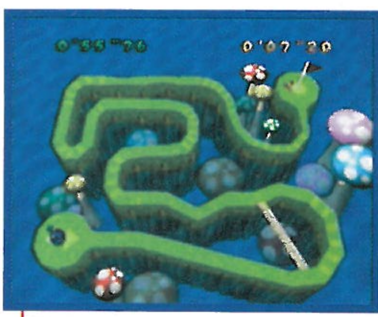
No es un tablero propiamente, sino más bien un escenario para un solo jugador. El objetivo final aquí es completar los 50 minijuegos. La isla está compuesta por 9 mundos, cada uno con varios desafíos.



Aunque el comienzo es lineal, a **medida que vayas pasando mini-juegos** y mundos te encontrarás con **encrucijadas** en las que puedes elegir el camino a seguir entre varios senderos. **Cada uno equivale a un mundo.**



Tras completar los 50 mini-juegos debes **vencer a Toad** en el juego de carreras **"Slot Car Derby"** para alcanzar la meta.



El premio por superar este desafío es ganar **dos nuevos juegos** en la casa de los minijuegos. Ambos están basados en el popular **"Bumper balls"**. Son dos laberintos en los que debes alcanzar la meta, en un tiempo límite, **subido encima de una pelota.**



CONSEJOS Y TRUCOS

Antes de tirar el primer dado te daremos unos consejos útiles para que viajes en "Primera clase" por los tableros del juego. Presta atención a estos truquillos porque gracias a ellos verás las cosas más claras...



Consejo 1. Lo primero que debes hacer es **visitar la casa de los mini-juegos, y más concretamente el estadio,** donde puedes **medir tus habilidades** y conocer la mecánica del juego antes de meterte en los miles de retos que deberás afrontar.



Consejo 3. Puedes ganar gran cantidad de monedas pero si no las guardas en una buena caja, tu esfuerzo no se verá realmente recompensado. Cuando ganes las primeras **400 monedas,** te recomendamos que las inviertas en **comprar la "lucky box",** tu economía te lo agradecerá. Por contra, no se te ocurra comprar la "Casino box", te puedes llevar muchos disgustos



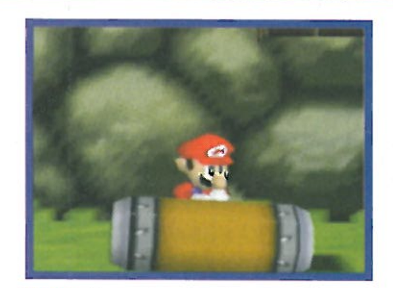
Consejo 2. Como bien sabes, uno de los objetivos principales del juego es **obtener monedas,** que posteriormente puedes utilizar para **comprar diversos objetos en la tienda de Mushroom Village.** Si quieres obtener gran cantidad de monedas rápidamente, sin tener que atracar el Banco, sólo tienes que **jugar contra 3 oponentes no humanos en el estadio,** y cuando quede un turno cambiarlos por jugadores humanos. A mayor nivel de habilidad de tus oponentes, más moneditas ganarás. Aunque te comentamos que este truco sólo funciona si tienes conectados los cuatro mandos a la consola.



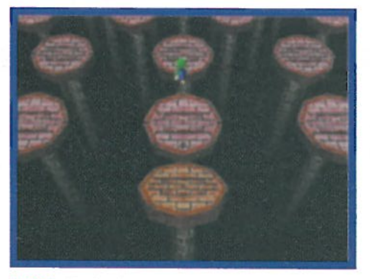
Consejo 4. Como ocurre en la vida real, el dinero no es lo único que da la felicidad; en este caso **tu objetivo prioritario es recolectar estrellas.** Si deseas ver más estrellas que en Hollywood, sólo tienes que **jugar en el tablero de Wario, contra 3 oponentes de la máquina,** y cuando quede un turno cambiarlos a humanos. Al igual que ocurre con el truco de las monedas, debes tener los cuatro mandos conectados a la consola.

UNAS PALABRAS SOBRE LOS PERSONAJES

Todos los participantes creen estar preparados para ser una "Superestrella", pero la pregunta es: ¿cuáles de ellos lo están realmente? A ver si estos textos te resuelven algunas dudas.



Mario. Es una buena elección. **Su principal virtud está en el punto medio:** no tiene grandes habilidades, ni tampoco grandes defectos.



Luigi. **Es incluso mejor que Mario.** Muestra sus mismos defectos y virtudes, pero **además tiene gran capacidad de salto.**

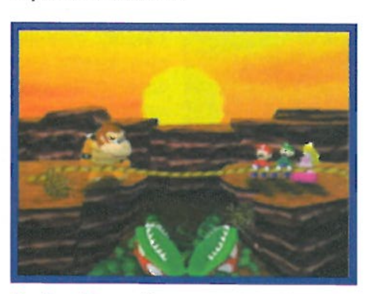


Peach. Es junto con Donkey Kong **una de las peores elecciones** de todo el juego. **Es débil** y en velocidad se ve superada por Yoshi.





Yoshi. Al igual que Peach, **a Yoshi le falta el punto necesario de fuerza,** pero su rapidez y simpatía equilibran la balanza. Una **elección para jugadores más expertos.**



Donkey Kong. Una **mala elección. Es lento y grande.** Aunque su fuerza bruta pueda servirnos en algún momento, es preferible la opción de otro peso pesado como Wario.



Wario. Otro de los **personajes más recomendables de todo el juego.** Es fuerte y su velocidad de movimientos es la adecuada. **Sin duda es nuestro preferido.**



LA SELVA DE DONKEY KONG

En este gran laberinto te hará falta estar localizado en todo momento. Por eso deberás consultar el mapa con frecuencia y planear los senderos que vas a utilizar para alcanzar las estrellas. A continuación te damos unos consejos útiles.



En cada **cruce de caminos** se encuentra un Whomp que sólo te dejará pasar si le das **10 monedas.** Húrgate en los bolsillos, a ver si te queda algo, y si no continúa en línea recta y pasa de pagarle.



Bowser se encuentra en el mismo sitio durante toda la partida. Sin embargo, **Toad se mueve aleatoriamente por todo el tablero** cada vez que algún jugador le compra una estrella, por lo que te puedes ver obligado a visitar a tu peor enemigo si quieres obtener la ansiada estrella.





Es el **único tablero con dos fantasmas.** Pueden ayudarte a robar monedas y estrellas a tus rivales, o que te las roben a ti.



Si algún jugador cae en una **casilla de interrogación,** una roca estilo películas de Indiana Jones comenzará a perseguir a todos los personajes que se encuentren en su camino. Un roce bastará para **obligarles a regresar a la salida.**

EL PASTEL DE PEACH

Este es uno de los tableros más difíciles para conseguir estrellas. Con todo, su estructura no presenta problemas, y la única particularidad reseñable es que se pueden comprar plantas-piraña, que sirven para robar estrellas a tus rivales que caigan en su casilla. Sin embargo, no debes olvidar que tu objetivo es conseguir estrellas, y no plantas-piraña.





Para poder llegar a Toad debes escoger una de las **semillas que nos ofrece un "baddie".** Si tienes suerte, podrás continuar tu camino hacia la estrella.



Por contra, si tienes mala suerte y escoges la **semilla equivocada,** deberás visitar a **Bowser.**



Si te plantas en una **interrogación y tienes más de 30 monedas,** puedes comprar una planta-piraña. Pero te recomendamos que sólo la compres si llevas al menos **100 monedas.**



EL CAÑÓN DE WARIO

Este lugar es fantástico para coger estrellas, ya que no hay nada que comprar y Bowser no está en tu camino. Sólo debes visitarle si te sobra la "pasta" y Toad se encuentra en su plataforma.



"Fly guy" te lleva a Bowser o te puede traer a otro jugador a tu casilla, si antes le pagas una pequeña cantidad. Bueno, seguro que el "soborno" merece la pena...



Te trasladas por las diversas plataformas del escenario a través de los **cañones,** es decir como si fueras un "hombre-bala". **Si alguien pisa una interrogación,** la dirección y objetivos de los cañones cambian.



LA ISLA DE YOSHI

La principal característica de este tablero es que está formado por dos islas: en una se encuentra Bowser y en la otra Toad. Sin embargo, cuando alguien pisa una interrogación ambos personajes intercambian sus posiciones. Este peculiar efecto convierte la Isla de Yoshi en uno de los peores escenarios para conseguir estrellas.





En este tablero ocurre que con frecuencia algún rival **aterriza en una interrogación.** La gracia te obligará a "tener una cita" con Bowser, cuando más cerca estás de Toad.



Para **pasar de isla** a isla debes pagar un **peaje a un Thwomps.** La pequeña cantidad inicial se **incrementará** cada vez que alguien pase por sus dominios.



LA MAQUINA DE LUIGI

Bueno, pues este es uno de los tableros más complicados de todo el juego. Adopta la forma de gran laberinto, lleno de bifurcaciones, donde tener suerte es tan importante como tu habilidad. Utilizar las "Talking machine" con mucha cautela.



Tu recorrido por los dominios de Luigi está condicionado por la situación de las **puertas azules y rojas.** Ten en cuenta que cuando las puertas de un color están subidas, las del otro están bajadas.



Cada turno, y también **cuando alguien cae en una interrogación,** las puertas de un color suben, cerrando caminos, y las del otro color bajan, abriéndolos.



También puedes **mover las puertas pagando** a las Talking Machine. Te aconsejamos que antes de utilizar esta opción consultes el mapa y analices su conveniencia.







EL CASTILLO DE MARIO

Es otro de los tableros digamos fáciles del juego. La única característica que te hace falta saber es la situación de Bowser y Toad. Por lo demás circularás por aquí sin excesivos problemas.



Al comienzo sólo ves a Toad y su estrella, de hecho incluso llegas a pensar que la partida va a ser tranquila. Pero ojo, **si alguien cae en una interrogación, Toad desaparecerá** y ante tus incrédulos ojos aparecerá Bowser. O sea que las interrogaciones son la principal preocupación de este tablero.



También puedes utilizar las habilidades de **Boo, el fantasma, para conseguir monedas y estrellas,** aunque antes tienes que dar un pequeño rodeo para encontrarte con él.



Si vas en cabeza y Bowser se encuentra en lo alto de la torre es preferible que vayas por el **camino más largo,** a ver si alguien aterriza en una interrogación y **hace aparecer a Toad.**

LA MONTAÑA DE LAVA

Uno de los dos tableros ocultos del juego. Para abrirlo, debes completar los 6 escenarios normales en partidas de 20 turnos. Lo tienes en la tienda de "Mushroom Village" al "módico" precio de 980 monedas.



Para moverte rápidamente por este tablero debes **utilizar los atajos.** Si no los utilizas correctamente, tu viaje por el territorio de Bowser puede ser una auténtica pesadilla.



Para poder servirte de los atajos, antes debes pagar una **pequeña cantidad y ganar un juego de ruleta.** Vaya,que necesitarás dinero y suerte para aprovecharte de las rutas alternativas...



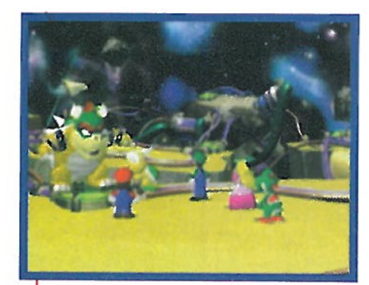
Este es el escenario de Bowser, por lo que todo es más peligroso. Procura evitar pasar por su situación, ya que no sólo se conformará con **quitarte monedas, sino que también te birlará estrellas.**



Si alguien cae en una interrogación, **Bowser provocará una erupción que convertirá las casillas azules en rojas** y viceversa por dos turnos. En este tiempo hay **45 casillas rojas y sólo 4 azules.**

LA ESTRELLA ETERNA

Para jugar aquí debes completar el resto de tableros, conseguir 100 estrellas y visitar el Banco de Mushroom village: ¡Debes viajar a la "Estrella eterna" para recuperar todas tus estrellas!



Toad no aparece aquí, ya que Bowser lo ha sustituido por sus cohortes. Para **conseguir las estrellas, debes competir contra ellos,** además de **pagar una cantidad de monedas.**



Saca **mayor puntuación con un dado** que el cohorte para ganar una estrella. Los esbirros de Bowser piensan que ganarte es fácil y permiten que tu **dado sólo tenga tres números: 8, 9 y 10.**



Evita **aterrizar en las interrogaciones,** porque su efecto es bastante molesto, sobre todo cuando tienes una estrella a muy pocas casillas: **traslada a todos los jugadores a la salida.**



Para moverte por todo el tablero lo mejor es utilizar **teletransportadores.** Si caes en los dominios de Bowser, mucho ojo porque se encargará de cambiar las direcciones. Y fastidiar.

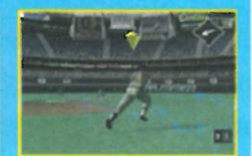
en clave Nintendo Trucos

All Star Baseball 99

Buenos trucos para estre gran juego de béisbol. Para que tus jugadores se vuelvan cabezones, ve a la pantalla de "Cheats" y escribe: **GOTHELIUM**. Si quieres competir contra un equipo formado por aliens, en el mismo sitio escribe **ATEMYBUIK**.







Armorines

Más shoot´em up y más palabritas mágicas que escribir. Todas las claves se introducen en el Cheat Menu, no en el de passwords.

- Invencibilidad: **GODLY**
- Todas las armas: **LOADED**
- Munición ilimitada: **SORTED**
- Selección de nivel: **SKIPPY**
- Carrera rápida: **SONIC**
- Modo Pen and Ink: **SKETCHY**
- Todo lo anterior: **GOLDENPIE**
- Activar el personaje Female Trooper en el modo multiplayer: **GODDESS**
- Activar el personaje Hive Guard en el modo multiplayer: **LEGGY**
- Activar el personaje Volcano Guard en el modo multiplayer: **RUBBER**
- Activar el personaje Egypt Fodder en el modo multiplayer: **CLAW**
- Activar el personaje Hive Fodder en el modo multiplayer: **UGLY**
- Activar el escenario Siberia Radar en el modo multiplayer: **COLDSTAR**
- Activar el escenario Volcano Ruins en el modo multiplayer: **WARMFRONT**
- Activar el escenario Volcano Crater en el modo multiplayer: **CRATERMASS**
- Activar el escenario Egypt en el modo multiplayer: **QUICKSAND**
- Password Nivel 9: **SDKNSX**
- Password Nivel 10: **PVBWGJ**
- Password Nivel 11: **NWYCHJ**





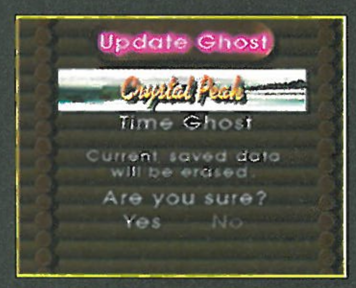


1080° SNOWBOARDING

Cosas la mar de curiosas para disfrutar como nunca de la nieve y el mejor juego de snowboard de todos los tiempos.

- Jugar con el hombre de hielo: Gana el modo torneo en el nivel experto y **termina el mejor en la tabla de puntuaciones EAD en los modos Trick y Time Attack.** Selecciona a Akari Hayami, y mantén pulsado C-izquierda y A en su pantalla de estadísticas.
- Jugar con el hombre de hielo dorado: Gana el torneo con el hombre de hielo en el nivel experto. Después **elige a Kensuke Kimachi, mantén pulsado C-arriba y presiona A.**
- Jugar con el oso panda: Completa el torneo en el nivel experto y consigue la mejor puntuación en Time Attack, Contest y Trick Attack. Vuelve a la pantalla de selección de personajes y colócate sobre **Rob Haywood.** Mantén C-derecha y pulsa A en la pantalla de estadísticas. Cuando vayas a elegir tabla, verás la cara del oso panda. Este nuevo corredor tiene sus propios movimientos especiales que aparecen en la opción Trick List en el modo entrenamiento.
- Para elegir una tabla con forma de pingüino: **Completa los 24 movimientos del modo entrenamiento** (pulsa el botón C-derecho durante el descenso y aparecerá la lista de movimientos). Te aconsejamos que lo intentes con **Ricky Winterborn o con el oso panda.** En la pantalla de selección de tablas mantén pulsado C-abajo y presiona A.
- Ver en la demo la carrera fantasma: Completa cualquier circuito en el modo Time Attack y salva la carrera fantasma. Vuelve a la pantalla de demostración con **Kensuke Kimachi.** La demo continuará después de cruzar la meta, pero con la carrera fantasma.
- Circuito Deadly Fall: Selecciona **Match Race** y completa todos los circuitos en el modo experto.
- Circuito Dragon Cave: Selecciona Match Race y **completa todos los circuitos en el modo hard.**









Chopper Attack

Menú completo, listo para ser degustado. En cuanto aparezca el **Press Start en la pantalla de presentación, mantén Z y pulsa Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, A, B, Start.** Aparecerás frente a un menú "debug" en el que **podrás elegir modo de ataque, escenario de juego y hasta si quieres jugar con texturas o a "pelo".** Ahora una curiosidad. Colócate sobre uno de los helicópteros en la pantalla de selección correspondiente y pulsa L. En la nueva pantalla podrás **rotar y girar la máquina con el stick analógico.**

EARTHWORM JIM

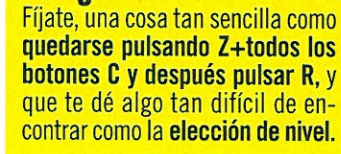
Consigue las **12 ubres** necesarias para entrar en el nivel "Felicidad" y tendrás todas las vidas que quieras. Sólo toca esa especie de moco verde que te aconseja y hazte con el bote de **"super bebida poderosa".** Coge la vida que hay en la plataforma de al lado. Sal del nivel, vuelve a entrar, y la vida estará de nuevo en su sitio.

Battletanx II

- Todas las armas: **RCKTSRDGLR**
- Activar Brandon Gang en el modo multiplayer: **NNKNHCKS**
- Activar Custom 1 Gang en el modo multiplayer: **TRDDYBRRKS**
- Nivel extra en el modo Campaign: **WRDRB** (también puedes completar el juego para acceder a este nivel).
- Invencibilidad: **HPPYHPPY**
- Selección de nivel: **8ODYS**

Y si te cansas de vivir, siempre puedes pulsar los 4 botones C a la vez y hacer estallar tu propio tanque (el masoquismo no tiene límites, ni en los videojuegos).

Para rematar la faena, resulta que **recogiendo 15 power ups del mismo arma y pulsando A + B,** pondrás en funcionamiento una forma potenciada del arma en cuestión.



A Bug´s Life

Fíjate, una cosa tan sencilla como **quedarse pulsando Z+todos los botones C y después pulsar R,** y que te dé algo tan difícil de encontrar como la **elección de nivel.**

Army Men Sarge´s Heroes

- **Todas las armas: NSRLS**
- **Munición completa: MMLVSRM**
- **Modo mini: DRVLLVSMM**
- **Jugar con Plastro: PLSTRLVSVG**
- **Jugar con Tin Soldiers: TNSLDRS**
- **Jugar con Vikki: GRNGRLRX**
- **Debug mode: THDTST**

Y ahora los passwords de todos los niveles, para que empieces donde quieras:

- Spy Blue: **TRGHTR**
- Bathroom: **TDBWL**
- Riff Mission: **MSTRMN**
- Forest: **TLLTRS**
- Hoover Mission: **SCRDCT**
- Thick Mission: **STPDMN**
- Snow Mission: **BLZZRD**
- Shrap Mission: **SRFPNK**
- Fort Plastro: **GNRLMN**
- Scorch Mission: **HTTTRT**
- Showdown: **ZBTSRL**
- Sandbox: **HTKTTN**
- Kitchen: **PTSPNS**
- Living Room: **HXMSTR**
- The Way Home: **VRCLN**

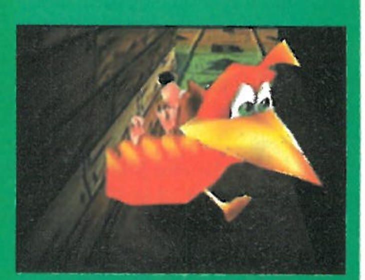
Banjo-Kazooie

El primer requisito para realizar todos estos trucos que te ofrecemos es que **tengas la pieza del puzzle que hay en el castillo de arena de Treasure Trove Cove.** Después tienes que regresar a la casa de Banjo y **colocarte delante de la chimenea, frente al cuadro de Bottles.** Pulsas C-arriba para sacar la cámara subjetiva y el topo te retará a completar un puzzle en un tiempo límite. Las claves que te dé, tienes que introducirla letra a letra en el puzzle del castillo de arena de Treasure Trove Cove. Aquí van algunas:

- **BOTTLEBONUSONE:** Convierte a Banjo en un cabezón.
- **BOTTLEBONUSTWO:** Manos y pies enormes.
- **BOTTLEBONUSTHREE:** Ahora es Kazooie el que ha crecido.
- **BOTTLEBONUSFOUR:** Banjo en plan salchicha frankfurt.
- **BOTTLEBONUSFIVE:** Salchicha, con pies y manos grandes.
- **BIGBOTTLESBONUS:** Cariño, he agrandado a los niños.
- **WISHYWASHYBANJO:** ¡Los convierte en lavadora!
- **NOBONUS:** Anula todos los efectos.

No se vayan todavía, aún hay más. Llega a Treasure Trove Cove sin transformarte en la cabaña de Mumbo. Coge la pieza del puzzle en el castillo de arena y a continuación **deletrea la palabra CHEAT** en las baldosas del suelo (haz una carga pico con Kazooie y sonará un mugido a cada golpe). Después escribe cualquiera de estas frases para conseguir nuevos poderes:

- **BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS:** Huevos ilimitados.
- **NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY:** Plumas rojas infinitas.
- **DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO:** 99 ítems de Mumbo.
- **ANENERGYBARTOGETYOUFAR:** Barra de energía al máximo.
- **GIVETHEBEARLOTSOFAIR:** Bucea sin ahogarte.
- **LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS:** Vidas extra.
- **AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO:** Plumas doradas infinitas.





Carmageddon 64

Empezaremos por unos passwords que deberéis introducir como nombre de vuestro piloto. Luego podéis poner el nombre que más os guste.

- **CRASHBURN:** Todos los coches.
- **SPLATMEDO:** Todas las misiones.
- **YOURTOAST:** Pulsa Start tras empezar una partida, y tendrás todos los Power-Up.

También tenemos...

- **Todos los coches:** L, R, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, R, L.
- **Todos los Power-Up:** L, R, C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, L, R.
- **Dinero extra:** L, R, C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-derecha, L, L.
- **Todos los niveles:** L, R, C-arriba, C-abajo, C-derecha, C-arriba, R, R.
- **TODO (Power-Up, niveles y coches):** L, R, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, R, L.



Con los trucos que te damos, acabarás el juego en un periquete. Bueno, en realidad aún necesitarás mucha habilidad.





Beetle Adventure Racing

Si tenéis devoción por algún truco en especial, aquí está la relación "caja-efecto" de los tres primeros circuitos, aunque también deberíais fijaros en los demás truquillos que os ofrecemos, útiles ellos.

EFECTOS DE LAS CAJAS

Coventry Cove
- Caja 1. Abre el cheat menú.
- Caja 2. Handicap – Two player.
- Caja 3. Fisheye, Mist y Flip.

Mount Mayhem
- Caja 1. Battle mode Health.

Inferno Isle
- Caja 1. Ladybug Color Change.
- Caja 2. View Mode.

Salida rápida
- Cuando la palabra "Go" aparezca en pantalla, pulsa L. Verás que tu coche comienza la carrera a 40-50 MPH de velocidad.

Alien Beetle
- Para conseguirlo, supera el torneo Expert. Una vez completado Metro Madness recibirás este colorista pero rápido vehículo. Es difícil, pero puedes darte el gustazo.



Police Beetle
- Después de superar todos los campeonatos, **verás un nuevo modo llamado "Bonus"**. Entra y sal exitoso de todas sus carreras para conseguir el coche más rápido del juego. Y si pulsas C-Izquierda con este coche, verás que los demás corredores se apartan de la carretera, e incluso llegan a parar sus coches, los crédulos y cívicos.

Castlevania 64

Suponiendo que ya sepáis que pulsando Z en el menú principal accederéis al menú de trucos, os vamos a contar un truquejo ruin para tenerlos todos activados antes de lo previsto.

Ya sabéis que Renon nos ofrece su contrato para comprar cualquier cosilla que se nos antoje, pero debe de ser nuevo en eso, porque es el primer vendedor que vemos que se enfada porque compramos mucho. Si gastas una cantidad mayor de 30.000 en sus artículos, tendrás que luchar contra él.

- **Modo difícil:** Para acceder a este nivel de dificultad has de coger una joya llamada Special 1 en "Forest of Silence". Está en una plataforma que flota en el aire, a la izquierda de uno de los muchos precipicios que adornan este nivel. Si terminas el juego con ella en tu poder y salvas la partida, ahí lo tienes.
- **Nuevo vestuario:** En esta ocasión has de conseguir la joya Special 2, terminar el juego y pulsar Arriba y A cuando escojas a tu personaje. Para Reinhardt, la joya se encuentra en el nivel "Tower of Execution" tras el portal Tower of Execution. Consigue la llave, entra, y saca el ataúd que está abajo a la derecha. Para Carrie, está en la fase "Tower of Sorcery", cerca del final. Por allí verás una plataforma flotante a la que no se puede llegar, aparentemente. Sólo necesitas un salto de fe y no caerás, llegando así hasta la antorcha que contiene el Special 2.

¡ah!

Hybrid Heaven

La mejor preparación que le puedes dar a tu hombre en el juego de Konami es **potenciar las piernas y el cuerpo en ataque.** Esto te permitirá dar buenas tundas tanto de cerca, con presas, como de lejos con patadas. Y al mismo tiempo resistir mejor los ataques de los rivales.

Body Harvest

Para introducir estos "cheats" tienes que empezar un nuevo juego y ponerte de nombre ICHEAT. Después, cuando estés jugando, sólo tienes que hacer alguna de estas combinaciones en el pad digital.

- **Piernas gordas:** Izquierda, A, Derecha, Abajo. Las piernas de los aliens se hinchan (pero debe haber aliens en pantalla cuando ejecutes el truco).
- **Armas más potentes:** C-abajo, C-arriba, Arriba, Z, Z, Izquierda, C-derecha.

Aumenta la eficacia de nuestras armas.
- **¡Paisaje surrealista!:** C-abajo, Arriba, Derecha, Derecha, C-derecha, A, Izquierda. Pero, ¿es posible que los edificios estén botando sobre el suelo?
- **Más armas:** A, Derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A, Izquierda. Juegas con todas las armas disponibles en ese nivel.
- **Big Blouse Cheat** (los jefes son más fáciles): Z, C-derecha (dos veces), B, Izquierda en la cruceta y C-derecha.
- **Mutant Cheat** (mutar a todos los Harvesters presentes): C-abajo, Arriba en la cruceta, Z, Z, C-derecha, Derecha en la cruceta.
- **Weapons Cheat** (conseguir todas las armas): A, Derecha en la cruceta, C-abajo, C-derecha, C-arriba, A, Izquierda en la cruceta.

Los siguientes códigos debes introducirlos en plena partida y sin pausar. Cada letra equivale a un botón, como sigue:

A=botón A
B=botón B
N=C-arriba
E=C-derecha
S=C-abajo
W=C-izquierda
F=botón Z (gatillo)
U=cruceta arriba
D=cruceta abajo
R=cruceta derecha
L=cruceta izquierda

Las combinaciones son:
- **ANNUL** Destruye todos los aliens cercanos. No funciona con los jefes.
- **DURABLE** Repara el vehículo que lleves y lo rellena de combustible. Inmejorable.
- **SUFFER** Crea un mutante.
- **WEASEL** Adam se viste de luto.
- **USEFUL** Consigues todos los artefactos alien.
- **BANANA** A Adam le daban dos.
- **DWARF** Adam se achata.
- **DUNDEE** Adam se marca un buen garrotín.
- **FEEBLE** Los jefes alien se ponen de los nervios.

Gex 64

Para empezar, nada mejor que un superpassword con el que conseguir 99 vidas y todos los mandos a distancia.

Toma nota:
M758FQRW3J58FQRW4!

Y ahora vamos a contarte **cómo acceder al stage de Titanic.** Nada más empezar el juego apareces cerca de un gran arco. Sube por él y busca arriba una plataforma, pero no saltes. Date la vuelta y sube por el lado contrario. Te hemos llevado arriba del todo. Salta y ve hacia el cartel que da entrada a la fase.

ISS 98

- **Para activar modo "Big Head"**, cabezones, haz lo siguiente en la pantalla de Press Start: C-arribaX2, C-abajoX2, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, B, A. Después mantén pulsado Z y presiona Start.
- Si lo que quieres son **equipos extra**, en la misma pantalla de antes, pulsa ahora lo siguiente: Arriba, C-arriba, Arriba, C-arriba, Abajo, C-abajo, Abajo, C-abajo, Izquierda, C-izquierda, Derecha, C-derecha, Izquierda, C-izquierda, Derecha, C-derecha, B, A. Mantén Z y pulsa Start.

Cruis´n World

Durante la carrera se pueden conseguir puntos extra si hacemos unos movimientos especiales. Estos puntos permitirán aumentar la potencia de nuestros coches, cambiar la pintura, o incluso descubrir un nuevo y veloz auto. Aquí tienes cómo se hacen y qué hacen.

JUMP FLIP: 1 punto.
- Turbo (dos veces A) en una rampa o sobre un rival.

SUPER HELI: 1 punto.
- A+B+giro sobre una rampa. El coche se pondrá a dos ruedas.

MEGA FLIP: 2 puntos.
- Salta sobre una rampa a dos ruedas.
- **8 puntos:** Power Level 2 (160 km/h).
- **20 puntos:** Cambiar la pintura del coche.
- **100 puntos:**PowerLevel3(178 km/h).
- **150 puntos:** Doble tono de pintura.
- **500 puntos:** Power Level 4 (189 máxima velocidad).
- **1500 puntos:** Power Level 5 (208 máxima velocidad).
- **9999 puntos:** Speed Demon, el coche más rápido.

Hay más. **En cada circuito podemos descubrir un coche secreto.** Hay que meterse en la opción Practice y elegir Championship course. Batir el record de tiempo que te damos para desvelar un nuevo vehículo.

- **HAWAII:** 3.47.00 (Monsta).
- **ENGLAND:** 1.46.00 (Bulldog).
- **CHINA:** 1.14.00 (Enforcer).
- **JAPAN:** 2.48.00 (Rocket).
- **AUSTRALIA:** 1.49.00 (The Surgeon).
- **KENYA:** 2.06.00 (Conductor).
- **MEXICO:** 1.46.00 (Howler).
- **NEW YORK:** 2.11.00 (Grass Hopper).
- **GERMANY:** 2.27.00 (Taxi).
- **EGYPT:** 1.07.00 (Autobús escolar).
- **FRANCE:** 2.15.00 (Tommy).
- **RUSSIA:** 1.58.00 (Exec).

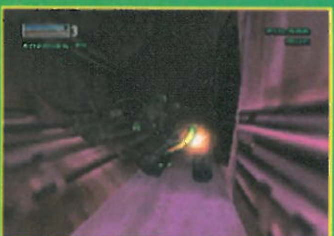


Forsaken

Los "cheats" más frescos del barrio. Ponlos en marcha en la pantalla de Press Start.

- **Congelar a los enemigos:** R, Z, Derecha, Derecha, C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-abajo.
- **Armas principales ilimitadas:** A, R, Z, Derecha, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-abajo.
- **Armas secundarias ilimitadas:** B, B, Z, Izquierda, Izquierda, C-arriba, C-izquierda, C-derecha.
- **Solaris ilimitados:** B, L, L, Z, Arriba, Abajo, C-arriba, C-arriba.
- **Titan ilimitados:** A, B, L, Arriba, Arriba, C-arriba, C-arriba, C-izquierda.
- **Energía de las armas infinita:** L, Z, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo, C-abajo, C-abajo.
- **Inmunidad total:** A, Z, Z, Arriba, Izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-abajo.
- **Liquida a los enemigos de un solo disparo:** B, B, B, L, R, Izquierda, Abajo, Abajo.
- **Elegir nivel y abrir modo batalla:** A, R, Z, Arriba, Arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo.





- **Modo Psicodélico:** A, R, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, C-arriba, C-izquierda, C-abajo.
- **Modo Stealth:** B, B, R, Arriba, Izquierda, Abajo, C-arriba, C-izquierda.
- **Modo rejilla:** L, L, R, Z, Izquierda, Derecha, C-arriba, C-derecha.

EXTREME G

Para introducir el nombre, sólo tenéis que pulsar R en la pantalla de selección de motos.

- **RA50:** Si os colocáis primeros en algún momento de la partida y abandonáis, la máquina entenderá que habéis ganado.
- **XGTEAM:** Podéis introducir vuestro nombre como uno de los programadores de Probe (Ash, Greg, John, mirad en los títulos de crédito). Sus caras aparecerán pilotando las motos.
- **FERGUS:** En el modo shoot´em up, disparáis nada menos que al director de Probe.
- **ARSENAL:** Recibís ítems en el momento que queráis.
- **BANANA:** Circuito muy, pero que muy resbaladizo.
- **NITROID:** Turbos ilimitados.
- **XTREME:** Velocidad terminal.
- **GHOSTLY:** Polígonos y texturas.
- **ANTIGRAV:** No existe gravedad.

Y también tenemos un bonito password: **81GGD5**. Abre todos los circuitos normales, motos ocultas y recorrido especial.

Destruction Derby 64

Agárrate las orejas, que vamos a coger velocidad. **Para descubrir todos los vehículos ocultos de este trepidante cartucho,** sólo tienes que ganar el modo World Championship. Sí, vale, sólo ha salido uno, pero cada vez que lo completes saldrá otro más. Si llega el momento en que no sale ninguno, aumenta el nivel de dificultad. Esta es la lista de coches ocultos, para que sepas cuándo has terminado: Street Rocket, Police Car, Hot Rod, Blue Demon, Low Rider, Baha Buggy, Pickup, Taxi Cab, Rag Top, Hatchback, Ambulance, y Woody Wagon.

Nuclear Strike 64

¡oh!

Password para que no te falte de nada, y menos combustible...

- **PCPNL** 50% más fuselaje.
- **CPPLM** Invulnerabilidad.
- **BDGFK** Reducir el daño.

EXTREME G2

Tenemos un montón de passwords y cheats para que los rivales no sean un problema en este juego. Y si te mareas, un poco de biodramina no te irá mal.

- **868QCMH3H9HT:** Correr con Hotra Toxi en la Venom Bike.
- **55Hz1MH3H9H1:** Correr con la Wasp Superbike.
- **HS3B9BQ9DGPL:** Mirror mode.

Los trucos que vienen ahora debes introducirlos como tu nombre. Para sacar esta opción, pulsa el botón R en la pantalla de selección de motos y luego ve a la izquierda hasta encontrar Edit Name.

- **PIXIE:** todo pixelado y con mucho popping.
- **NEUTRON:** reemplaza las texturas por un fondo sólido en gris.
- **FLICK:** extremadamente baja resolución, como en "otras" máquinas.
- **MISPLACE:** Armas ilimitadas.
- **SPIRAL:** La pantalla no dejará de girar a tu alrededor.
- **SPYEYE:** Es lo que se llama una vista Micromachines.
- **XXX:** Más rápido que Superman dando vueltas a la Tierra.
- **2064:** Emulando a Wipeout o jugando con pajaritas de papel.
- **NITROID:** Esos turbos infinitos.
- **MISTAKE:** Pulsando C-derecha tendrás un superarma a tu disposición.
- **XCHARGE:** Escudo y láser infinitos.
- **NO PANEL:** Quitar toda la información en pantalla.
- **JUGGLE:** Selección aleatoria de circuito. Single player y Time trial.
- **LINEAR:** Modo wireframe.





F-1 World Grand Prix

El juego de Nintendo tiene mucho jugo, pero podréis sacarle mucho más si ponéis al descubierto todos estos secretos.





- **Conductor plateado:** Tienes que entrar en "Exhibition Mode", seleccionar el piloto que se llama **"Driver Williams" y cambiar su apellido por el de "Chrome".** Después, avanza hasta la pantalla de Start y vuelve atrás con el botón B. Ahora, habrá un nuevo piloto llamado "Silver Driver" en los modos "Exhibition", "Time Trial" y dos jugadores.
- **Conductor dorado:** Sigue el mismo proceso de antes, pero ahora cambia su apellido por el de **"Pyrite"**. Ve a la pantalla de Start, atrás y esta vez te encontrarás con un conductor llamado "Gold Driver" que conduce un coche color oro de lo más fardón.
- **Circuito secreto:** Para descubrirlo, entra en "Exhibition Mode", selecciona el piloto "Driver Williams" y cambia su apellido por el de **"Vacation"**. De nuevo ve a la pantalla de Start, regresa a la de elección de circuito y después del trazado de Jerez hay uno nuevo situado en Hawaii.
- **Modo galería:** Sigue el mismo proceso, pero ahora cambia su apellido por el de **"Museum"**. Se abrirá una nueva opción en la pantalla de START que te permitirá rotar y hacer zooms a cada coche para apreciar los detalles de su carrocería.
- **Créditos:** Sustituye el apellido por la palabra **"credits"** y verás quien firma el juego. Si lo cambias por Production, el paso de los créditos se acompañará de buenas imágenes.
- **Aceleración ilimitada:** Saca con su correspondiente truco al corredor dorado o al plateado, elige el nivel Rookie y el cambio de marchas manual. Al empezar la carrera, quédate en primera y acelera. ¿¡Andevas!?
- **Fuel ilimitado:** En las opciones que aparecen justo antes de empezar a correr, baja tu nivel de combustible al máximo.
- **Todos los niveles Challenge:** Vamos al modo exhibición y cambias el nombre al conductor Driver Williams por el de **Driver Pandora.** Vuelve atrás, te metes en el modo Challenge y abres File4 (si hay algo grabado, lo borras). Sí, chaval/a, todo para ti.
- **Atajos:** Cambia el nombre del piloto Driver Williams a **Driver Shortcut.** Ahora podrás acortar por arena o hierba en las partidas a dos jugadores.

Iggy´s Reckin Balls

Introdúcete en la pantalla de opciones y pulsa R+Z. Ajá, y ahora sólo tienes que escribir esto:

- **BOMBERBALL** si quieres dar saltos más altos.
- **JUMPAROUND** para elegir nivel.
- **HAPPYHEADS** para descubrir a todos los personajes ocultos, excepto a la novia de Iggy.
- **MICROBALLS** y todos serán muy, muy pequeñitos.
- **TOOMUCHPIE** y entonces no cabrán en la pantalla.
- **THEUNIVERSE** para abrir todos los circuitos del juego.
- **ICEPRINCESS** congela las plataformas.
- **ENTAROADUN** para hacer aparecer a la tímida chica de Iggy.
- **GOBABY** para que no se te gasten nunca los turbos.
- **NONSTOP** y la bola no dejará de girar.
- **2TIMES** para girar dos veces más rápido.
- **SWOSHOP** para añadir diferentes complementos a tu personaje. Ay, fíjate.
- **OHMY:** Cada vez que suene algo, caigáis de un salto, lo que sea, se armará allí la de Dios es Cristo.
- **GOOEYGOOGOO:** Lo más parecido a una carrera de sacos que hay en el universo mundial. ¡Puajjjj! ¡Qué es esto!
- **2ROKTOO:** Los efectos de Turok 2 en una carrera de bolas con cara. No, si original lo es un rato.
- **ROLFHARRIS:** Mira, no se ve nada, pero es un truco como otro cualquiera.

F-Zero X

Si hubiera frito los espárragos a esta velocidad, extinguidos...

- **Cambiar el color de las naves:** Para poder elegir los colores más horteras y dañinos a la vista,sólo tienes que pulsar R en la pantalla de personalización del coche.
- **Rotar naves y circuitos:** Si lo que realmente te pierde es admirar el perfil izquierdo de tu maravillosa nave, puedes rotarla usando los cuatro botones C en la misma pantalla de antes. También puedes admirar de la misma forma los circuitos desde diferentes ángulos.
- **El trucazo del mundo:** Pues eso, que haciendo L, Z, R, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, Start, sacarás todos los circuitos, competiciones y naves que este veterano juego encierra. Recuerda que cuando lo hagas correctamente sonará el típico ruidillo y la pantalla se llenará de ondas.

Tonic Trouble

Cuando veas por primera vez a Doc, el científico loco ideado por Ubi, al principio del juego, súbete a la seta que verás por allí y usa la vista subjetiva para mirarle fijamente.

Ahora pulsa: L, L,(joystick) Arriba, (joystick) Abajo, (cruceta) Arriba, (cruceta) Abajo, C-arriba,C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo, (joy) Arriba, (joy) Abajo, (joy) Izquierda, (joy) Derecha, START. Aunque lioso, habrás conseguido todos los poderes y objetos del juego. Porque funciona, eh.



Super Smash Bros

Para cambiar la vestimenta de tu personaje, pulsa C sobre cualquiera de ellos y verás qué a la moda que van Pikachu y la compañía.

Tenemos más, no os vayáis. **Para desbloquear el Item Menu y decidir qué y cuantos ítems salen en cada lucha,** juega en el modo Versus 753 millones de veces, haciendo el pino... Que no, hombre, basta con cincuenta, y sentadito, si quieres.

Juega con Captain Falcon (uno de los pilotos de F-Zero X) **completando el juego en menos de veinte minutos.** Consigue a **Jigglypuff** (ese pegajoso Pokémon rosa) simplemente completando el juego. Y **haz aparecer a Luigi** (el largo con mostacho) como un personaje seleccionable pasando el **Bonus Practice 1** con los ocho personajes disponibles al principio del torneo.

SCARS

¡oh!

Vamos con la ración de passwords para alcanzar nuevas copas y coches más potentes. Introdúcelos en el menú de opciones:

- **LGSSSX:** CRYSTAL CUP.
- **CRKKYY:** DIAMOND CUP.
- **DZPKK:** ZENITH CUP.
- **SDSSRT:** Scorpion car.
- **TRTTLL:** Cobra car.
- **NRNNRR:** Cheetah car.
- **YMSTTR:** Panther car.
- **GGWWOO:** Todos los coches y todos los niveles.

Glover

Haz pausa durante el juego y pulsa las siguientes combinaciones para obtener todos los poderes:





- **Jugar como una rana:** C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-arriba.
- **Abrir todos los checkpoints:** C-abajo, C-abajo, C-derecha, C-izquierda, C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-izquierda.
- **Abrir todos los portales:** C-arriba, C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-derecha.
- **Vidas infinitas:** C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-arriba, C-derecha, C-abajo, C-derecha.
- **Energía infinita:** C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-derecha, C-derecha, C-derecha, C-arriba, C-izquierda.
- **Hechizo rana:** C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-abajo, C-arriba, C-izquierda.
- **Hechizo Hércules:** C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-izquierdo, C-izquierdo, C-abajo, C-derecha, C-izquierda.
- **Velocidad:** C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-abajo.
- **Muerte:** C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-arriba, C-derecha, C-arriba.
- **Desactivar todos los trucos:** C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo, C-abajo.
- **Rotar la cámara a la izquierda:** C-Derecha, C-Abajo, C-Derecha, C-Abajo,C-Arriba, C-Arriba, C-Derecha, C-Izquierda.
- **Rotar la cámara a la derecha:** C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Arriba, C-Abajo, C-Derecha, C-Abajo, C-Derecha.
- **Controlar la pelota:** C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Abajo, C-Derecha, C-Derecha.
- **Encontrar los Checkpoints:** C-Abajo, C-Abajo, C-Derecha, C-Izquierda, C-Arriba, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda.
- **Hechizo bola invisible:** C-Abajo, C-Abajo, C-Izquierda, C-Izquierda, C-Arriba, C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba.
- **Gravedad lunar:** C-Izquierda, C-Izquierda, C-Arriba, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Arriba, C-Arriba.
- **Pelota poderosa:** C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba, C-Abajo, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Arriba.
- **Invocar la bola:** C-Arriba, C-Izquierda, C-Izquierda, C-Arriba, C-Derecha, C-Izquierda, C-Abajo, C-Arriba.
- **Hechizo enemigos-rana:** C-Abajo, C-Izquierda, C-Abajo, C-Abajo, C-Abajo, C-Izquierda, C-Arriba, C-Izquierda.
- **Cámara de ojo de pez:** C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, C-Izquierda, C-Derecha.

Micromachines 64

El increíblemente divertido juego de Codemasters volverá a nacer con los trucos que hemos conseguido. Con el juego pausado, pulsa:

- **Izquierda, Derecha, C-Izquierda, C-Derecha, Izquierda, Derecha, C-Izquierda, C-Derecha.** Oirás un sonidillo de confirmación, y podrás jugar con una vista trasera.
- **C-Izquierda, C-Abajo, C-Derecha, C-Izquierda, C-Arriba, C-Abajo.** Ahora tu coche corre el doble. Cuidado con los patitos de goma y demás peligrosos obstáculos.

NBA Courtside

Vamos a convertir este juego de basket en una diversión total. Tan sólo debes seguir al pie de la letra estas instrucciones.

- **Para sacar a los equipos especiales: Left Field, Nintendo y N64,** sólo tienes que mantener L y pulsar A para entrar en PreSeason. Búscalos, están detrás de los All Stars.
- Ahora una de Expediente X, con **aliens jugando al baloncesto.** En el menú principal, pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, Start, Start, A, B, A, R, Z. Pulsa después B para volver atrás, otra vez al menú inicial. Mantén L y pulsa A para entrar en PreSeason. Elige al equipo de Left Field y empieza a jugar.
- En el menú inicial pulsa C-derecha, C-derecha, B, R, R, C-abajo, Arriba, Abajo, C-arriba, A y Z. **¡Jugadores enanos!** Y mira, si encima hasta machacan.
- Durante el partido, pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, R, Z, Start, A, Start, A, Start y Z. **El típico modo de cabezones.**
- También en juego, presiona A, C-arriba, Abajo, Arriba, C-abajo, R, R, B, C-derecha, C-derecha, Z. **Como fiebre del sábado** noche pero en la pista de basket.

Duke Nukem 64

En la pantalla de presentación, haz la siguiente combinación: **Izquierda, Abajo, L, L, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba (todo en el pad digital).** Ahora tienes acceso a un montón de posibilidades. Por ejemplo, **ser invencible.** Para ello vuelves al menú principal, y allí haces **R, C derecha, R, L, R, R, R, Izquierda.** También puedes conseguir que no aparezca ni un solo monstruo durante el juego. En la misma pantalla de antes (no dentro del cheat menú): **L, C arriba, Izquierda, L, C abajo, Derecha, Izquierda, Derecha.** Y para sacar todo el arsenal a la primera de cambio: **R, C derecha, Abajo, L, C arriba, Izquierda, C derecha, Izquierda.**

NBA Jam 99

A lo largo y ancho de un partido de baloncesto puede ocurrir de todo: que si un salto de cuatro metros, que si un terremoto en la cancha, que si el vendedor de palomitas se las ha comido todas... en fin, todo eso. Pero, si quieres que ocurran más cositas, prueba a meter estos códigos pausando el juego a mitad de partido y pulsando:

- **L, L, C-Abajo, L, L, C-Abajo, L, L, C-Abajo, Z.** Oirás un ruidillo de confirmación. El jugador que estuvieses controlando podrá hacer mates desde cualquier lugar de la cancha.
- **L, L, C-Izquierda, L, L, C-Izquierda, L, L, C-Izquierda, Z.** Enfrentarás a los "Davides Stones"contra los "Goliates Eyes". Menudo partidazo.
- Jugar en el Championship Game: Escoge Playoffs en el menú principal. Escribe **"MIK"** como primer password. En el siguiente pon **"R4QKFCWCDG".**

Quake II

Passwords interesantes para disfrutar más aún de este juego. Se incluyen cosas curiosas. Qué pa, qué pa, qué paaasa...

- **S3TC 0OLC OLOR S???** Cambia el color de los escenarios.
- **S3TL OWGR V1TY ????** Tus saltos serán más largos en el modo multiplayer.
- **S3T1 NF1N 1T3S HOTS** Disparar cuanto quieras en el modo multiplayer con tan sólo coger el arma
- **FBBCVBBBFBBCVBF7** Para entrar en los niveles secretos.

PASSWORDS
Nivel 2: PGBG VF6B M0BH X3CF
Nivel 3: 1KLS DN5H 7NBF DWRQ
Nivel 4: 2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
Nivel 5: VK3T 7LFC 94B7 D3R3
Final: F60? VQCH ¿BHF DQQL





Mission:Impossible

Trucos para la versión PAL española. Has de ejecutarlos en la pantalla donde aparecen las zonas que incluye cada nivel, justo después de donde eliges el nivel de dificultad. Una vez allí pulsa estas combinaciones. Si lo haces correctamente, oirás un "bueno, eso está mejor" de boca de Ethan.

- C-abajo, C-arriba, L, C-izquierda, R: **modo cabezas grandes.**
- C-izquierda, Z, C-arriba, Z, C-abajo: **modo Benny Hill, todo va muy rápido.**
- C-abajo, R, L, Z, C-arriba: **cuerpos grandes.**
- R, C-abajo, Z, R, C-abajo: **cuerpos pequeños.**
- R, C-abajo, Z, C-abajo, R: **Energía ilimitada.**
- C-arriba, C-izquierda, Z, L, Z: **toda la munición que quieras.**
- Z, C-abajo, Z, C-arriba, L: **modo "dibujos animados".**
- C-abajo, L, L, C-arriba, C-derecha: **cabezas muy grandes.**
- C-abajo, Z, C-derecha, C-izquierda, R: **modo pies grandes.**
- R, L, C-derecha, C-abajo, C-izquierda: **nueva pistola.**
- C-derecha, C-izquierda, C-abajo, C-derecha, R: **consigues un UZI.**
- R, L, C-derecha, C-izquierda, C-abajo: **pistola con silenciador.**





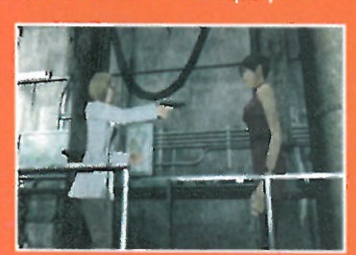
Resident Evil 2

Condiciones de ranking

- **Ranking A:** Tienes que completar el juego en menos de tres horas y no usar ningún First Aid Spray. Puedes usar hierbas.
- **Ranking B:** Completa el juego en menos de tres horas.
- **Ranking C:** Completa el juego en más de cinco y menos de siete horas.
- **Ranking D:** Completa el juego en más de siete horas. Además, el ranking será rebajado un grado si se utiliza algún arma especial, o si salvas más de doce veces.
- **Vestuario alternativo:** Completa la aventura con los dos personajes en menos de tres horas. Al finalizar el juego aparece un zombie de uniforme. Carga la partida y ve hasta la comisaría sin coger ningún ítem. Evita al zombie del subterráneo del exterior de la comisaría, consigue la escopeta y cárgatelo. Coge la llave especial que deja al morir. Con ella abrirás el armario correspondiente (está en una de las primeras habitaciones de salvar). Claire aparecerá con un chaleco y un revólver. Leon tiene dos trajes alternativos. Una chaqueta de cuero con una calavera en la espalda, o una gorra de béisbol con chaqueta de camuflaje. Uno le permitirá disparar con una sola mano.

Introduce estos trucos en la pantalla de cargar partida.

- **Invencibilidad:** abajo 4 veces, izquierda 4 veces, L, R, R, L, C-arriba, C-abajo.
- **Munición infinita:** arriba 4 veces, derecha 4 veces, L, R, L, R, C-izquierda, C-derecha.
- **Tofu:** Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda 2 veces, Derecha 2 veces, L, R, C-arriba, C-izquierda, C-abajo, C-derecha. Mezcla las hierbas verde, azul y roja en ese orden. Ya verás qué pasa.



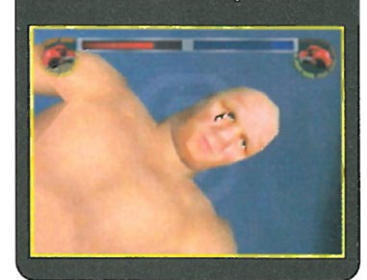
Knockout Kings 2000

Un buen boxeador no necesita estos trucos, pero si quieres divertirte más de la cuenta, echa mano de esta más que interesante información.

Guantes gigantes
Riega tus geranios, pausa el juego y pulsa: **C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-arriba, C-abajo.** Ahora sonará una campana que me recuerda a mi pueblo.

Cabezudos
Canta algo de "los Pencos", pausa el juego y pulsa: **C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha.**

Puntos de entrenamiento
Selecciona a Muhammad Ali en el modo Career. Cuando entrenes con él, presiona continuamente C-arriba cerca del entrenador y conseguirás los 30 golpes rápidamente, igual que los consiguió el ilustre "hombre-pájaro" de mi pueblo en su primer descenso por la ladera del monte Topiedro.



¡oh!

Gasp!
En la pantalla del título, ésa donde una voz apocalíptica suelta aquéllo de GASP!, pulsa **A, B, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba para luchar con Reiji.** Y si prefieres a Gouriki: **Arriba,Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda,Derecha, Izquierda, Derecha, B, A.**
El color de los trajes también puede cambiar. Antes de elegir, mantén L y ve rotando con la cruceta. Puedes activar opciones extra en "create a player". Acaba el juego en el nivel más difícil. Elige "create..." en el menú y, para los chicos un buda de plata, y para las chicas una sorpresa.

Rogue Squadron

Truquitos para el único simulador de combate aéreo estelar. Ve a la pantalla de passwords e introduce lo siguiente:

- **CREDITS** Para ver la secuencia de créditos.
- **CHICKEN** Para entrar en un minijuego controlando un AT-ST.
- **FARMBOY** Para poder jugar con el Halcón Milenario en algunas fases.
- **TIEDUP** Para jugar con un TIE-Interceptor. Está detrás del Halcón Milenario, pulsa arriba.
- **TOUGHGUY** Para conseguir fácilmente todos los Power Up del juego.
- **MAESTRO** Por si queréis disfrutar de la banda sonora.
- **KOELSCH** Para jugar con un Cadillac en lugar del V-Wing.
- **ACE** Para aumentar el nivel de dificultad, por si te lo pasas sin sudores.
- **DEADDACK** Para poder acceder a todos los niveles, incluso los ocultos.
- **RADAR** Para que el radar tenga en cuenta los obstáculos y señale con puntos amarillos los lugares más altos.
- **IGIVEUP** El único password que te regala vidas infinitas.
- **DIRECTOR** Para ver todas las secuencias cinemáticas del juego.
- **HARDROCK** Luke es un barbudo.
- **KOELSCH** Conducir un Buick Electra. Sólo funciona en las fases de V Wing.

V-Rally 99

El juego de rally más realista y divertido de N64 está a punto de sufrir un ataque al carburador. Se ha enterado de que hemos conseguido entrar en el Cheat Mode de su ROM.

- En la pantalla de "Press Start", pulsa **L+R, C-izquierda, C-Derecha, L+R y luego Start.**
- En la siguiente pantalla, **mantén pulsado Z** y pulsa repetida y rápidamente L hasta que aparezcan la **palabra Cheats en el menú.**



Director Editorial
Domingo Gómez
Director
Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte
Susana Lurguie
Redacción
Javier Abad, Rubén J. Navarro, Roberto Anguita
Diseño y Autoedición
Miguel Alonso, Fernando Bravo,
David Lillo, Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción
Ana Mª Torremocha

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General
Karsten Otto
Subdirectores generales
Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez,
Amalio Gómez, Tito Klein
Directora Comercial
Mamen Perera
Jefe de Publicidad
Mónica Marín
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Departamento de Sistemas
Javier del Val

Redacción y Publicidad
C/ Ciruelos, nº 4.
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax: 91 654 86 92
Suscripciones
Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución
DISPAÑA. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte
BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime
COBRI, PENTACROM
Depósito Legal M-2782-1998

Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**